

AMIGA

68XXX
MAGAZIN

Amiga, Atari, Next, Macintosh

TITUS THE FOX

INDY HEAT

AGONY

16 BITES

AUDIO KÁRTYÁK

SCALA

IMAGINE

VISTA PRO 2.0



1992/3

68000 alapú gépek magazinja. Kapható nagyobb postai hírlapterjesztőknél, vagy Budapesten az Anubis Kft. üzleteiben, a Novotrade 2C üzletben (Baltac u.35), az ATARI márkaboltban (Andrássy út 40) valamint megrendelhető levelelben: 1399 Budapest Pf. 701/556

Anubis kupon az Űrságban

ATARI rovat
8 oldalas "csak ATARI" betét!

Bemutatkozik a 7D betéti társaság!

Boltunk címe: 1158 Budapest Cservenka M. tér 2. Tel.: 183-38-96
Nyitva 9-18, szombaton 9-14

Amiga 500 árszítása és szervíze!

7D 7D 7D

Amiga 500	48900 Ft
1084 S színes monitor	33900 Ft
512 k bővítő	5800 Ft
3.5"-es külső drive	11490 Ft
Atari 520 STFM	30990 Ft
Atari 520 STFM 1Mbyte	34990 Ft
Atari SC 1224 színes monitor	29990 Ft
Atari kisszámológépek	495 Ft-tól
Sharp zsebzsámológépek	450 Ft-tól
3.5" noname lemez	550 Ft
5.25" noname lemez	330 Ft
3.5" lemeztartó 40 darabos	700 Ft
3.5" lemeztartó 80 darabos	870 Ft
5.25" lemeztartó 50 darabos	700 Ft
5.25" lemeztartó 100 darabos	870 Ft
Olcsó video és audiókazetták	280, ill 90 Ft-tól

7D 7D 7D

Játékprogramok Amigára, Atarira, C64-re
Régi C64-ét Atarira cseréljük!

Viszonteladónak kedvezményt nyújtunk!

Magánvásárlóinknak a vásárlás darabszámától függő árkedvezmények.

Haár & Haár BT.

Címváltozás miatt kérjük érdeklődjön a következő telefonszámon:

☎ 1732-008

Magyar nyelvű
Amiga szakkönyvek
megrendelhetők!



az áraink magukért beszélnek...

Amiga500	35.600 Ft
Amiga500 PLUS	44.800 Ft
Amiga600	46.400 Ft

NoName 3.5" DSDD	440 Ft
NoName 5.25" DSDD	220 Ft
NoName 5.25" DSHD	400 Ft

5.25" 100 db-os lemeztartó	560 Ft
3.5" 80 db-os lemeztartó	520 Ft

Amiga egér (PC-re is)	2.392 Ft
Quick Shot II PLUS	600 Ft
Commodore 64/II	11.920 Ft
Commodore 1541/II	12.720 Ft
TV modulátor	2.800 Ft
C-64-es printer	11.120 Ft
Amiga bővítő 512KB	3.920 Ft
Commodore 1084S monitor	25.520 Ft
3.5" Amiga külső drive	7.600 Ft
5.25" Amiga külső drive	11.120 Ft

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

PC, C-64, Amiga gyors szervíz!

- 1 Tartalom, szerk.cikk
- 2 Okoskodás
- 3 Jatek
- 4 ---
- 5 ---
- 6 ---
- 7 ---
- 8 ---
- 9 ---
- 10 AmigaDos
- 11 AMOS
- 12 ---
- 13 C tanfolyam
- 14 ---
- 15 Assembly Tanfolyam
- 16 ---
- 17 Hw-programozás
- 18 ---
- 19 Könyvtár programozás
- 20 ---
- 21 Szerszámos láda
- 22 ---
- 23 ---
- 24 Amiga Parádé V2.0
- 25 Visszacsatolás
- 26 Public domain
- 27 ---
- 28 **Anubis hirdetés**
- 29 TRANSFILE
- 30 Terjesztőink
- 31 Track számláló
- 32 ---
- 33 PowerPacker
- 34 ---
- 35 Viva Scala!
- 36 ---
- 37 ---
- 38 DPL hirdetés
- 39 Atari rovat
- 40 ---
- 41 ---
- 42 ---
- 43 ---
- 44 ---
- 45 ---
- 46 ---
- 47 MIDI
- 48 ---
- 49 ColorMaster teszt
- 50 Börze
- 51 VistaPro 2.0
- 52 ---
- 53 Imagine !
- 54 ---
- 55 AM válaszol
- 56 Statisztika, MILESZ?

Drawer

AM 1992/3:

File

28 Anubis hirdetés

Cancel

Parent

Device

OK

Minden igyekezetünk ellenére még csak a harmadik számunk jelent meg az idén. Egyenlőre úgy fest, hogy időszakos kiadvánnyá alakítottuk magunkat, bár a törekvésünk továbbra is az marad, hogy havonta megjelenhessen egy új AM. Mindenki a vérmérséklete szerint reagált a dologra, pletykák szerint egyesek már kiegyenesített kaszákkal akarták megrohanni a szerkesztőségünket! A nagy elégedetlenség talán enyhül persze, hiszen itt a nyár, mindenki a beach-en "legelészik", a számítógépekre senki sem gondol. Laptop gép nem nap és vízálló egyelőre, és egyébként is sajnálkozva csóválják a "köz" a fejét, ha valaki még a strandon is azt a nyavajás gépet nyomkodja. Igen, ezért van méginkább szükség újságra, amit két divatlap közé rejtve már sokkal kisebb szegény a jól megérdemelt üdülés közben is olvasgatni. Szerencsére igen színvonalas kivitelezésben, CSAK Amigákkal készítve, papíron is megjelent már a GURU is, amit így áramtól és számítógéptől függetlenül is ki lehet vinni barnulni. Ez azt jelenti bajtársak, hogy már nem egy, hanem egyenesen KETTŐ olyan kiadvány létezik, amelynek szerkesztői a Motorola gépek és persze az Amigák jó ismerői és hívei. Szintén jó hírnek számít azok számára, akik még a nyarat sem tekintik szentnek, hogy mivel nagyon gyengén kezdtünk az idén, most nem mehetünk el nyári szünetre! Kénytelenek vagyunk tehát bermudában és napszemüvegben a szövegszerkesztő felett izzadni, és terjeszteni a hitet! Bármennyire is lehangoló az a tény, hogy az idén legfeljebb a monitorok sugárzásától barnulhatunk le, a Parádi AMIGA Parádé V2.0 programban mi leszünk a "bug"-ok (...) - tehát reszkessetek Amigások! Szakmai részről minden valószínűség szerint egy 68040 alapú A3000-esen fogjuk bemutatni a 3D grafika általunk megismert tippjeit & trükkjeit, az eredményeket pedig Harlequin kártyán nézhetjük majd meg. VHS szalagon bemutatjuk majd az általunk ismert, Amigával készült reklámfilm animációkat is. Az persze egyértelmű, hogy az idén mi nyerjük majd a joystick kezelő, lemez dobáló és törő versenyeket is! Minden "hívó" Amigást szeretnénk minden tőlünk telhető erővel mozgósítani, hiszen ez az év eseménye!

Bordás Bence

Senki nem szeret fölöslegesen több pénzt kiadni valamire, mint amennyi feltétlenül szükséges. Ez a világ (egyik) legtermészetesebb dolga, de egy kicsit elgondolkodhatunk azzal a bizonyos "valami"-vel kapcsolatban.

A dicsőséges és magas fényű szocializmusban kereskedelmi kultúra egyáltalán nem létezett, a vevőknek nem volt választási lehetősége (cipőt a cipőboltból...). A szabad Magyarországon már ezernyi számú és típusú kereskedő áll a kedves vevő rendelkezésére. Egy diszkontáruházban ne várd, hogy részletesen elmagyarázzák, mi a különbség egy SCSI és az AT harddisk kontrollere között, viszont garantáltan a legolcsóbb árat kapod. Egyik üzletben türelmesek, a másikban nem szeretik, ha éppen nem vásárolni, csak érdeklődni mérsz. Van ahol a vásárlás után is készségesek, vannak helyek ahol rád sem bágóznak miután a pénzedet megkaparintották. Van ahol kérdés nélkül, azonnal cserélik a meghibásodott terméket, van ahol hetekig javítják. Természetesen a lehetőségeket meg kell tanulni kihasználni, vásárolni is sokféleképpen lehet.

Magyarországon (is) sokan vagyunk rákényszerítve, hogy mindent a lehető legolcsóbban szerezzünk meg, ezért próbáljuk a vásárláshoz szükséges információkat saját magunk beszerezni, és a legalacsonyabb árat ígérő kereskedőt részesíteni előnyben. Meg kell tanulnunk azonban azt is, hogy néha a drágább az olcsóbb, és egy igazán profi módon működő nagy kereskedő cégtől vásárolni számtalan, akár pénzben is kifejezhető előnnyel jár. Segítenek kialakítani a legmegfelelőbb rendszert, hasznos gyakorlati tapasztalatokkal rendelkeznek, és ismerik az egyes termékek és gyártók jó és rossz tulajdonságait. A vásárlás utáni problémáinkkal bizalommal fordulhatunk hozzájuk, és ha baj van, gyorsan jön a segítség. Példaképp leírok néhány esetet!

Az egyik barátom vett egy GVP IV24-es kártyát, amihez programokat is szeretne írni. A reklámokban az szerepelt, hogy a fejlesztéshez szükséges dokumentációt, és forrásprogramokat kérésre elküldik a kártya tulajdonosainak. A GVP amerikai központjába küldött három fax egyikére sem érkezett válasz. A német képviselőten sikerült megtudnia, hogy mindez sok pénzbe kerül, és csak hivatalosan bejegyzett fejlesztők kaphatják meg.

Egy másik ismerősöm az IMPULSE-tól rendelte meg az IMAGINE2.0 programot, nagy betűkkel feltüntetve, hogy PAL verzióra van szüksége. Természetesen NTSC-t küldtek, és egy csomó időbe és pénzbe került, mire megkapta a kívánt verziót.

Egy újabb ismerősömnek viszont meglepően kellemes tapasztalata volt a SUPRA céggel kapcsolatban. A Supradrive 500XP harddiskje egyik napról a másikra tönkrement. Felhívta őket telefonon, megbeszélték, hogy egy éven belül, tőlük vette a gépet, és most nem megy. Készségesen segítettek a magyarországi vámügyek intézésében, majd postafordultával küldtek neki egy új harddisket.

Az ilyen szolgáltatásoknak egyelőre nem túl nagy az értékük a vásárlók szemében. Rengeteg ember egyszerűen felháborodik azon, hogy egy magyar cégnél másfél - kétszer annyiba kerül valami, mintha a gyártó országából becsempészne, a vám és ÁFA kifizetése nélkül. Arra már végképp kevesen gondolnak, hogy mennyi egyéb költsége lehet egy kereskedő cégnek, ha jól akarnak működni, amit valahol természetesen a vevőknek kell megfizetni. Ilyenek az üzlet bérleti díja, és rezsi költsége, telefonok, faxok, alkalmazottak fizetése és betegbiztosítása, posta és szállítási költségek, reklám és szóróanyagok előállítása, terjesztése, sőt az adózás után még némi nyereség is szükségeltetik - hiszen jó kedv nélkül nem megy a munka... A verseny természetesen verseny - az marad talpon a vásárló öröme, aki ugyanazon körülmények között a legjutányosabb árat ajánlja. Optimális esetben - a jól működő profi módon "üzletelő" erős cégek - ha eléggé reményteljes a piac - nagy tételekben közvetlenül a gyártóktól beszerezve az áruikat jól tudják kompenzálni a felmerülő költségeiket, így a fogyasztói árak nem magasabbak, mintha bárholonnan külföldről hoznád a terméket saját magad. Ez a szituáció gyakrabban fordul elő az IBM PC kompatibilis gépek és kiegészítők nagy piacán, és jóval rosszabb a helyzet, a 68xxx gépek esetében.

Bordás Bence

Két figura, "DOBI" és a rejtélyes "B.G.", másik nevén "Newl Béla" hatalmas energiákkal szálltak be egy új AM játékvrat készítésébe. Az első eredmények igen lehangolóak voltak, ami elsősorban a mi csapnivaló szerkesztői munkánkunk volt köszönhető. Természetesen a fejlődés nem állhat meg, megpróbáljuk praktikusán megszervezni a velük való együttműködést, aminek az eredménye egy JÓ játékvrat lesz (kop - kop - kop).

Helló, itt az ideje, hogy bemutatkozzunk! Már az előző számban is koptattuk a billentyűzetünket (gyakran már a kézírásunkban is összekeverjük az "y"-t és a "z"-t), de az AM népség nem éppen a legmagasabb szintűnek találta munkánkat!

No seba jövőnk, és igyekszünk egy minden eddigénél jobb játékvratot írni Iruak majd a legújabb és a nem legújabb, de valamilyen szempontból említésre méltó játékokról. Elsőként egy normális értékelési rendszer bevezetését szorgalmaztuk, ami összességében tükrözi az AM "hivatalos" véleményét egy-egy játékról. Végül sikerült kialakítani valamit, ami nem csak a játékokra vonatkozik majd, hanem minden termékre. A gyenge minősítést gyenge, a jót jó termékek kapják (érted?), és van három és ötszillagos kiváló érdemrend is. Reméljük ez az értékelési rendszer mindenki tetszését megnyeri majd.

Ténykedésünk elején úgy gondoltuk hasznos lenne felsorolni a játék kategóriákat, amelyekbe a későbbiekben a kánpadra fektetett programokat soroljuk.

Kalandjáték

Ezek a játékok gondolkodást, tervezést igényelnek. Elsősorban kőtéldégetű, Vietnamiot is megjárta, az angol nyelvet jól beszélő amigoidoknak ajánljuk. Ezen programoknak is megvan az a jó tulajdonságuk, hogy Te vagy a főszereplő. Az ilyesmi játékokat az őskorban szóvegesen bevitt parancsokkal az "Amiga" korszakban általában ikonokra klikkelve irányíthatod. Ezeket a játékokat gyakran szép grafika és a humor dobja fel.

Kereskedelem - Stratégia

A cél különféle szituációkban minél több pénzre szert tenni, minél nagyobb területet meghódítani, minél nagyobb hadsereget birtokolni, stb. A siker érdekében meg kell tanulni jól csoportosítani erőinket, és gyorsan felismerni az összefüggéseket. Ezeket a játékokat gyakran ötvözik akció és kaland elemekkel.

Táblás játék

A táblás játék és a számítógépes verziója között

számos különbség van (nehézségi szintek, kikapcsolható, udvarias mesterseges ellenfél, stb.). Ne csak a szokásos sakkra gondolj, mert a Kikugi Amóba, Go, és a Swap mind nagyszerű játékok. Ebben a típusba soroljuk a kártyás és kaszinójátékokat is, ahol a szex is helyet kap...

Harci játékok

Konyhanyelven "lövöldözős játékok". Valószínűleg a Joystick gyártó cégek szponzorolják az ilyen programokat gyártó teameket.

Akciójáték

Több gondolkodást igényel, mint a harci játék (kb.: mészkalós, lövöldözős játék). A legtöbb Amiga játék talán ebbe a típusba sorolható. A főszereplő (ez Te vagy...) üldöz, vagy menekül, de főleg lő és mészáról. Miközben ezzel van elfoglalva a tisztelt játékos úr, azért gondolkodnia is kell egy kicsit, hiszen ha nem a megfelelő irányba gyilkol, a vesztébe jut. A lényeg: egy kis stratégia, de a hangsúly a Joystickod-on van...

Sport

Két főbb fajtája van: az egy-egy sportot bemutató (foci, jégkorong, úr-rugby stb.) illetve a családi versengések elrendezésére (ki az úr a háznál?!) szolgáló olimpia jellegű programok.

Autóverseny

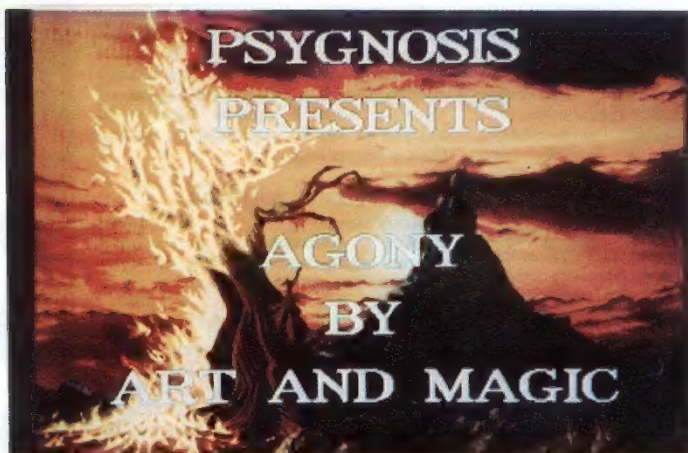
Tulajdonképpen rém egyszerű játékok tartoznak ebbe a kategóriába, minél gyorsabban el kell jutni az "A" pontból a "B" pontba, ennyi az egész...

Szimuláció

Szimulálás = tetterés, színlelés, de ezt mindenki tudja, aki már járt iskolába. Jelen esetben egy többnyire létező közlekedési eszköz utánzásáról van szó. A szimulációk egyre élethűbbek, lassan teljes élményt nyújtanak, mindenestre gyorsan és hatékonyan oktatnak segítségükkel. Rendkívül népszerűvé váltak a repülési szimuláló "játékok".

B.G. & DOBI

AM Játékok



AGONY

Autófire és Amigók figyelmébe!

Játszottatok-e már valaha izgalmas, jó grafikájú, jó zenéjű lövöldözős programmal? Igen? Felejtsétek el! Itt az új örület, a **PSYGNOSIS AGONY** nevű játéka.

Nem egyszerűen egy lövöldözős játékról van szó, gyermekkorunk álmvilága, és az alkoholos delíriumok rémképei kavarnak valahol az időszámítás előtti Agóniában.

A grafika szédületes 4 síkú vízszintes scroll, a játék figurái "félelmetesen" szépek. Találkozhatsz itt a halászhálóba akadt hétfejű sárkánnyal, óriás tücskön lovagoló pigmeussal, mérgező rovárembriókkal, kuklopszok és sellők leszármazottjaival - megelevenednek a

Fantasy könyvek hősei. A bejelentkező rajz, a pályák jutalomképei teljes képernyős, Boris Valejot idéző MŰALKOTÁSOK!

A zene minden pályán más és más, az effektek min. 50 wattos hangfallal hallgatva egyszerűen szédítőek. A rövid történet: Agónia földjét félelmetes lények szállták meg. Az emberek elmenekültek, de közülük nyomát megőrizte az idő. Sokan a mutánsok fogságába estek, őket - ha időben érkezel - még megmentheted. A Mars küldöttje vagy, és az

igazság, bölcsesség jelképében öltessz testet - egy bagolyban. Szemedből halálos sugarak törnek elő, amelyet erősítenek az egykor itt élt emberek palackokban tárolt bűvös folyadékai (melyet adott pontszámok elérése után kapsz meg). Háromszor próbálhatsz szerencsét, s ha jól harcolsz 8000 pontonként új életet kaphatsz, maximum ötöt.

A program három lemezen terpszkedik, ami ha hozzávesszük azt a tényt is, hogy minden részlete egy kifejezetten ehhez a játékhoz fejlesztett tömörítőprogrammal van összesűrítve, már



következtetni enged a programban felhasznált grafika és zene mennyiségére.

A színekből pályánként csak 54-et használnak, de így is elég élvezetes hatásokat érnek el! Pl.: tengerparti vihar, nyírfaedő tavaszi virágdíszben, várromokkal díszített hegyoldal stb. Csak azt nem értem, miért villan meg néha a 1084-es monitorom, amikor a 4 siku 54 színű scroll-pályán 24-25 ragunak való bizgentyűvel küzd a baglyom repülés közben, borzalmas zenei aláfestéssel és effektekkel?!! Nem lenne elég gyors a gépem?

Néhány jótanács:

- Rögtön, készíts másolatot, az Agony "gyilkos" track loaderre kis lemezhiba esetén is kudarcba fullad.

- Az első pálya végén lévő halszörny alá állva a szájából kijövő gömböket az előzőleg felvett kaddal puffogtassuk ki. Itt kb. tíz percet eltöltve a max. 5 életet felvehetjük.

- A SPACE billentyűvel további fegyvereket szedhetünk fel. Ezeket egy tábláról lehet

kiválasztani.

- A második, harmadik pályán a támadólag fellépő játékosok hamarabb jutnak át.

- A második pálya végén velünk barátságot kötni nem szándékozó gyíkon lovagló mutáns elől a jobb alsó sarokba kell húzódnai. Így simán a karddal is ki lehet nyiffantani.

Dobi



A legjobban kivitelezett Amiga játékok egyike. Technikai csoda minden Amiga tulajdonosnak.



Flipper, öcsi!

Vége a huszasokat zabáló flipperkorszaknak?

Megjelent minden idők legjobb flipper utánzata, a Pinball Dreams. Sok szempontból jobb, mint az eredeti (például nem eszik pénzt...). Négy flipper közül választhatasz, mindegyiket dinamikus, változatos, hangulathű zene kíséri, pld. lódobogás, country zene, ajtónyikorgás stb. Minden flippernél külön feladat vár rád:

- Ignition: űrutazásban kell részt venned
- Steel Wheel: vasúti társaságot kell alapítanod
- Beat Box: rockzenészként kell tengetned az életedet
- Nightmare: Temetőben kell garázdálkodnod

Mint az igazi flipper asztaloknak, itt is minden típusnak van egy "története". Ha igazán sok pontot akarsz elérni, ne csak arra koncentrálj, hogy a golyó

a játéktérben maradjon, hanem találd ki a rejtett trükköket és kövess egy jól kitalált stratégiát! A Steel-Wheel-ben például, ha golyót kétszer egymás után feltutod a rámpára, rögtön 1.000.000 pontot kapsz. Ha a kilövésnél a kilágitott résen esik le a golyó, először 1, másodsor 2, harmadszor 3 millió a jutalom. Nagyon lehet kaszálni a "bonus" szorzókkal, és egyáltalán mindennel, ahová a golyót be lehet ütni, vagy ki világítani vele valamit (ha ésszel csinálod, még többet nyersz...).

A golyót a nyíl billentyűvel lehet kilőni, és az Amiga gombokkal "pofozni". Az asztalt a SPACE lökdösi (ha vadulsz, letilt). Az F1-F4 gombokkal az adott asztalt, illetve a játékosok számát állíthatod be. Ha ki akarsz lépni valamelyik játékból, bátran taposs az ESC billentyűre!

B.G.



Szinte jobb, mint egy igazi flipper asztal. Jól fel kell kötnie magát, aki jobbat akar írni...

AM Játék



Indy Heat

Autóverseny, és mégis jó játék!

Az autóverseny kedvelőinek igazi csemege a mostanában megjelent program. A szokásos, Lotus szerű programok a lehető legegyszerűbben szimulálják a verseny hangulatát, az Indy Heat ezekkel szemben akciójáték a javából. Az irányítás a "nagy játékosok" számára megbecsült "ősjáték" a Gravity Force-hoz hasonlít. A tengelye körül forgatható el az autót jobbra - balra, a tűzzel gázt adhatsz. Elméletileg semmiség az egész, a gyakorlatban azonban az öregem dodgem-szerű vezetési stílusa jut az eszembe az első próbálkozásokról. Bevallom őszintén, az első megmozdulásom az volt, hogy elütöttem a szerelőket a depóban. Aki ismeri az ilyen irányítású játékokat, az tudja, hogy elég nehéz hozzászokni, de ha sikerült, nagyon jó játszani. Vezethetsz egérrel, joystickkel és billentyűzettel is. A leghatékonyabban talán billentyűzetről lehet irányítani az autót, ez persze ízlés dolga.

Tíz, fokozatosan nehezedő pályán kell bizonyítanod:

- Illinois
- Indianapolis
- New Jersey
- West Canada
- South California



- East Canada
- Michigan
- Colorado
- North California
- Kentucky

Minél jobb a helyezésed, annál több pénzt kapsz, ebből javíthatod a kocsid állagát és a körülményeket.

A felülnézetből ábrázolt pályán körbe-körbe kell haladni, az ellenséges versenyzők leszorítása és sárbatiprása mellett. A verseny tehát többé-kevésbé roncserber, és ha nem vigyázol (márpedig nem vigyázol), akkor az autód gyorsan amortizálódik.

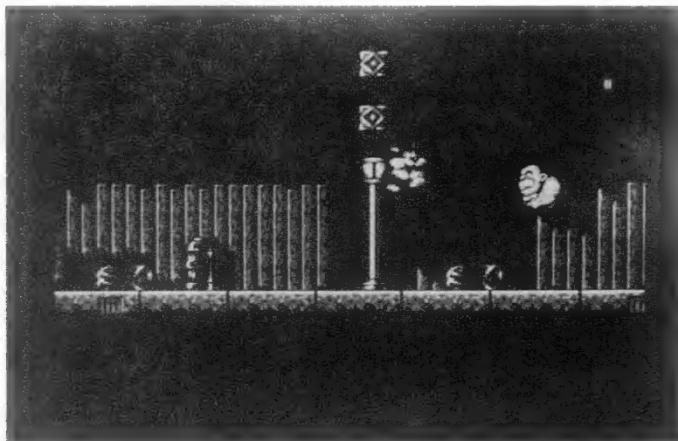
Ilyenkor kénytelen vagy bemenni a depóba (vigyázz a szerelőkre!).

Elvezetessé teszi a játékot, hogy a pálya nem "jön" szembe, ha akarsz, keresztül - kasul roboghatsz a pályán, elgázolhatsz a szerelőidet (ezt én előszeretettel teszem, bár nem éppen fair-play díjas cselekedet), sőt ha úgy tetszik, akár a többi versenyzővel szemben is haladhatsz. A cél persze itt is a gyors előrehaladás, és a megfelelő irányba, így lehet ugyanis nyerni... A grafika lehetne sokkal szebb, a hang tekintetében is lenne mit javítani. A program készítői nem sokat tettek azért, hogy kedvet kapj ehhez az egyébként jó játékhoz, ha magadtól nincs! Végül is ajánlom ezt a programot mindenkinek, aki szeret vadulni és versenyezni, de a papa félti az autóját, esetleg túl veszélyesnek tartja az ilyesmit a valós életben, vagy csak egyszerűen nincs pénze a benzinre...

B.G.



Jó szórakozást nyújtó, jól játszható, akciós autóverseny. A kivitelezés lehetne sokkal jobb.



Titus the Fox

Ravaszdiak figyelem!

Ki ne látta volna a magyar rajzfilmgyártás egyik gyöngyszemét, a VUK-ot. Ennek modern nyugati változata a török-amerikai rajzfilm, a Titus a róka.

Jampec nagyvárosi rókagyerek a főhős, akit minden érdekel, és nem hagyja magát.

Ennek a nagy sikert nem aratott figurának a párja a computerre átvitt Titus. A játékot látva ez igazi siker lesz. Ha leírnám mi az akció lényege, elárulnám a poént. Néhány okos gondolattal azonban szolgálhatok. A legfőbb tanácsom: mindent próbáljatok ki. Ezt nem azoknak írom, akik megjárták már a klasszikusnak számító Larry x-edik részét, s nem is azoknak akik a DYLAN DOG pályáján találkozhatnak a-nal. Szóval tanácsaimat annak írom, aki most találkozik először mászkálós játékkal, illetve a kis Titus hatására kezd el játszani ilyenekkel. Ki kell próbálni mindent, meg kell fogni mindent, be kell bújni, menni mindenhová, meg kell küzdeni mindenkivel.

Ez a játék klasszikus példája a jól és vidáman szórakoztató, poénokban nem szűkölködő remekműveknek.

A játék egy lemezes (a töltés talán ezért nagyon lassú), a grafikája szép, hogy úgy mondjam "meg van csinálva". Titus pofákat vág, mutogat, görkorizik, ugrál, kúszik és verekszik, mindezt igen jópofán. A zene leginkább egy török népzenei

feldolgozásra hasonlít, ezzel is utalva a rajzfilmre. Egyébként a játék készítői között is találunk török származású amerikaiakat.

Visszatérve a jótanácsokra, bizonyos helyzetekben megad egy-egy kódjelet. Ezt érdemes felírni, mert legközelebb a kódot megadva ebből a helyzetből folytathatjuk a játékot. A kódok megszerzéséhez egy kis lakat, és egy kis lámpa szükséges. Ezeket sokszor véletlenül szerezünk meg, néhányszor pedig egyszerűen beléjük botlunk.

Sok tárgyat fel lehet venni, ezek többsége egyszer használatos kézfegyver, sok viszont többfunkciós (pl. gördeszka, kuka, ugrózsámoly, csúzl).

Dobi



Jó játék, de technikailag nem csúcs, és nem is túl eredeti ötlet.



Special Forces

Ez nem kóla!

A terrorista incidensek egyre gyakoribbá válnak napjainkban. A drogbárók folytatják milliók halálát okozó okoskodásaikat, a katonai szövetségek megdöntik a törvényes hatalmakat, máshol kis háborúk terjednek ki, és hatolnak be a szomszédos államokba. A világ stabilitása veszélyben forog! Itt már csak a különleges erők jöhetnek számításba - olvasható az újságokban.

A játékot a szimulációs programokról híres Microprose gyártotta és nem kevesebb, mint 4 lemezen érkezik, amelyből az első csupán a hangulat megteremtéséhez szükséges zenét és kedvsínáló intro - animációkat tartalmaz. Ha sietni akarsz a betöltéssel, kezd a második lemezzel!

Elsősorban azok a katonásdit és a kemény akciót kedvelő Amigoidok fogják szeretni, akik a stratégiáról és némi gondolkodástól sem riadnak vissza. Induláskor választhatsz az angol, német és francia nyelvek közül (a magyar - a játékprogramok világnyelve - egyelőre kimarad...), beállíthatod a nehézségi szintet, majd összeválogathatod a

kommandó tagjait. A válogatott csapat tagjait, akik egyébként a nem éppen tutyi-mutyi "Sas", "Kobra", "Tigris", és "Cápa" névre hallgatnak, felszerelheted kézzel, vagy automatikusan különböző pipec fegyverekkel, mint pld. páncéltörő, időzített bomba és már jöhet is bevetés! Négy típusú, összesen 16 akció közül választhatsz, amelyek lényegét, az útbagazításnál katonás fogalmazásban elolvas-hatod.

A terepre ejtőernyővel érkeznek a kommandósaid, a játék

közben választhatsz, hogy melyiküket kívánod irányítani. A képernyőn üzenetek jelennek meg, Pl. "Cápa bajban van...", "Cápa hiányzik az akcióból". Különösen érdekes, hogy embereidet felülről láthatod. Mint minden akcióban, itt is időre kell teljesítened. Lágszívűeknek nem ajánlom!

Használatához:

Help : térkép
? : fegyver választás
return : osztott - egész képernyő
Esc : játék befejezése, jön értünk a helikopter

E.G.



A kivitelezés 75%-os, az ötlet sem eredeti, de mégis jó vele játszani. A jobb akciójátékok közé tartozik.



Játék

1. Agony

1. Pinball Dreams

3. Epic

4. Falcon 3.0

5. Lemmings

6. Larry 5.

7. Formula One

8. King's Quest

9. Special Forces

10. Silkworm IV.



Felhasználói

1. Imagine2.0

1. ADPro 2.0

3. Pagestream 2.2

4. Real 3D 1.4

5. ProWrite 3.1

6. Deluxe Paint IV.

7. VistaPro 2.0

8. Prof. Draw 2.0

9. CygnusED Prof.

10. AMOS 1.3

Típek - Trükkök

A játékokat egyre inkább mutáns, ötteküz, humanoidoknak tervezik, mint nekünk egyszerű földi halandóknak. Szinte lehetetlen egyszerre hatfelé figyelni, közben löni, stb.; Azok kedvéért, akik nem rendelkeznek a fenti tulajdonságokkal, ime egy kis konzultáció:

Maniac Mansion

Mután Bernard eltörte az üveget a zongora teremben, menj be a nappaliba és tedd be a kazettát a gépbe. A csillár eltörik, és a kulcs a tiéd.

Nightbreed

Próbáld begépelni, hogy RISEN FROM THE DEAD, és örökéletet kapsz.

Gremlins 2

Gépelj be a SINTARA -t az eredménytáblába, és máris örökélettel rendelkezel.

Army Moves

Az első részhez a kód: 101069. Az első szinten tartsd lent az ALT-ot, az 1-es és a D-t a legyőzhetetlenséghez. A kettes szinten ugyanehez az ALT, az 1-es, és a J billentyű lenyomása szükséges.

Az utóbbi időben egyre több - jogosan - elégedetlen olvasói levelet kapunk, melyekben azt teszik szóvá, hogy mostanában mintha kevesebbet törődne a kezdő, az Amigával még csak most ismerkedő, mindazonáltal a gépet nem csak játékokra használni kívánó felhasználókkal. Ez részben igaz is, e hibánk orvoslására idítjuk el (újra) ezt a cikksorozatot.

Sorozatunkat azonban nem csak a kezdőknek ajánljuk, mivel az AmigaDos-nak vannak olyan kevésbé ismert tulajdonságai, ami egy profinak is újdonság lehet.

Jó példa erre ez a mostani rész, amiben először a file attribútumokkal, majd pedig a kötegelte, azaz batch file-ekkel foglalkozunk. Ez a második probléma sok profi felhasználó számára is szolgálhat majd némi újdonsággal.

Amikor egy lemezen vagy a merevlemezzen található file-okról akarunk információt kapni, vagy a dir, illetve a list parancsot használjuk. Ha ez utóbbit választjuk, a lista harmadik oszlopában (a méret és a dátum között) egy első látásra talán értelmetlennek tűnő karaktersorozatot kapunk. Ezek a file hozzáférési lehetőségeit jelzik, minden karakter egyet-egyet. Listázáskor csak azok az attribútumok jelennek meg, amelyek aktívak, a többi helyén egy - jelet találhatunk. Vegyük sorra, melyik mit jelent!

- h: (Hidden) Elvileg rejtett file-t jelentene, de az AmigaDos figyelmen kívül hagyja, a 2.0-ás kézikönyv már nem is említi.
- s: (Script) Batch file-t jelent. Még lesz róla szó.
- p: (Pure) Ha egy file ezen attribútuma aktív, a RESIDENT parancssal rezidenssé tehető, azaz nem kell mindig újra betölteni a lemezről, amikor szükség van rá.
- a: (Archived) Ez jelzi, hogy az adott file-t egyszer már egy archiváló programmal lementettük.
- r: (Readable) Csak akkor olvasható a file, ha ez aktív.
- w: (Writeable) Ha nincs bekapcsolva, a file nem írható felül, azaz tartalma nem módosítható.
- e: (Executeable) Ez jelzi, hogy a program végrehajtható. Próbáld ki, ha mondjuk a dir parancsnál ezt az attribútumot törölöd, majd kiadsz egy dir parancsot, mi történik?
- d: (Deleteable) Ha ezt az attribútumot töröljük, a file-t nem lehet letörölni.

Az attribútumok ismertetésénél igen röviden elintéztük az s flaget, nem véletlenül. Az AmigaDos lehetőséget biztosít arra, hogy több parancsot begépeljünk egy szövegszerkesztővel, úgy mintha shell-ben írnánk be, majd kimentve egy file-ba ezeket egyszerre végrehajtsuk. Ennek egyik, szinte mindenki által ismert módja az EXECUTE parancs. Gépeljük be a következőt egy szövegszerkesztőbe:

```
date
avail
info
```

Mentsük ki a kész szöveget mondjuk SYS néven, majd adjuk ki az EXECUTE SYS parancsot! Az eredmény megegyezik azzal, amikor a három parancsot a billentyűzetről adjuk ki. Kevesen tudják, hogy az EXECUTE parancs nem feltétlenül szükséges. Ha a startup-sequence-be beírjuk, hogy

```
RESIDENT 1:shell-seg
```

(ez a gyári startup-sequence-ben benne is van), majd a file s attribútumát

```
PROTECT SYS +s
```

parancssal engedélyezzük, ezentúl elég lesz csak a szövegfile nevét begépelnünk, azaz a továbbiakban az EXECUTE elmaradhat.

Ha már a batch file-oknál tartunk, érdemes néhány szót ejteni a paraméter átadásáról is. Ha egy batch file elején egy .key kulcsszó követően vesszővel elválasztva felsorolunk változóneveket, ezek a változók a parancssorban a parancs neve után álló paramétereket veszik át, az első változó az első, a második a másodikát, stb. Ha a batch file-ban ezekre a paraméterekre szükségünk van, csak a változó nevét kell <> jelek közé téve beírunk. Hát ez így nem túl egyszerűen hangzik, de a következő példa után minden érthető lesz:

```
.key p1,p2
echo "1. paraméter: <p1>"
echo "2. paraméter: <p2>"
```

Ha ezt a kis programot test néven elmentjük, majd (az előzőekben ismertetett eljárással futásképessé tétel után)

```
test &de Béla
```

sorral lefuttatjuk, eredményül a következőket kapjuk:

```
1. paraméter: &de
2. paraméter: Béla
```

Bódy Attila

Grafika AMOS-ban

Mindenki által köztudott, hogy az Amiga grafikai képességei bőven az átlag felett vannak. Az AMOS-szal ezeket a képességeket teljesen kihasználhatjuk. Lehetőségünk van Interlace képernyő kezelésére, a Dual Playfield, sőt az Extra Half Bright és a HAM módokra is.

Interlace képernyő megnyitását az AMOS kézikönyv nem tartalmazza, de egy kis trükkkel el lehet érni. Eddig nekem minden utasítás működött ebben a módban. A következő példa egy interlace képre rajzol ki egy ábrát. A programban szereplő utasítások közül nem mindegyik kerül elmagyarázásra ebben a számban. Ne csüggedjete! Majd az AM 92/4-ben. Tehát a program:

```
Screen Open 1,640,512,4,$8004
Cls 0 : Colour 1,$FF : Colour 2,$AAA : Flash Off
Box 0,0 To 639,511
Circle 320,256,100
Paint 320,256,1
Gr Writing 2
Ellipse 250,256,20,20
Ellipse 390,256,20,20
Gr Writing 0
Text 200,100,"AMOS rovat az AMIGA MAGAZINBAN"
Ink 1
Text 235,500,"Hello Mindenkiene!!!"
Polygon 70,50 To 120,150 To 20,150 To 70,50
Polygon 570,50 To 620,150 To 520,150 To 570,50
Bar 200,400 To 440,420
Set Line $F0F0
Draw 100,50 To 540,50
Wait Key
Screen Close 1 : rem Ha nem zárjuk be az editor
is interlaced lesz.
```

Az alap képernyő

A standard képernyő 16 színű (4 bitplane) 320x200-as felbontású (LOWRES). Az AMOS-szal kezelhető max. nyolc (0-7) képernyő közül ez a nullás logikai számú. Az editor alatt a standard screen mindig nyitva van.

FONTOS!!! Ha a programunkat RAMOS-ból indítjuk (AMOS futtató program) az alap képernyőt magunknak kell megnyitni.

Képernyő megnyitás

Mint már feljebb említettem az AMOS egyszerre nyolc logikai screen-t tud kezelni (persze csak ha van hozzá elegendő memória). A képernyő megnyitására a SCREEN OPEN n,w,h,sz,mód utasítás szolgál.

Az 'n' a screen logikai száma (0-7). Ha már létezik ilyen számon screen, akkor ezentúl az új definíció lesz rá érvényes. A 'w' és a 'h' a képernyő

szélességét és magasságát jelöli pixelekben. Létre lehet hozni óriási screeneket is, nem kell a képernyő fizikai méreteire korlátozódunk. Hogy melyik része látszódjon a képeknek, azt a SCREEN

OFFSBT utasítással adhatjuk meg (leírás később). Az 'sz'-szel a színek számát adhatjuk meg. Kihasználhatjuk az Extra Half Bright (64 szín) és a Hold and Modify - HAM (4096 szín) módokat is. A 'mód' paraméterrel elvileg csak a képernyő vízszintes felbontását állíthatjuk be: LOWRES (0) vagy HIRES (\$8000). A HIRES értékéből az assembly-ben programozók azonnal rájöhetnek, hogy ez a BPLCON0 regiszternek megfelelő beállítás. Ha Interlace képernyőt szeretnénk nyitni, akkor ez az érték \$0004. Tehát egy Lowres Interlace képhez \$0004-et, egy Hires Interlace képhez \$8004-et kell megadnunk.

A következő lista a leggyakoribb screeneket tartalmazza:

Szín	Felbontás	Memória	Megjegyzés
2	320x256	10k	No Lace, PAPER=0, PEN=1 Cursor=1, no flash
	320x512	20k	Lace, ua.
	640x256	20k	No Lace, ua.
	640x512	40k	Lace, ua.
4	320x256	20k	No Lace, PAPER=1, PEN=2 Cursor=3, flash=3
	320x512	40k	Lace, ua.
	640x256	40k	No Lace, ua.
	640x512	80k	Lace, ua.
8	320x256	30k	No Lace, PAPER=1, PEN=2 Cursor=3, flash=3
	320x512	60k	Lace, ua.
	640x256	60k	No Lace, ua.
	640x512	120k	Lace, ua.
16	320x256	40k	No Lace, PAPER=1, PEN=2 Cursor=3, flash=3
	320x512	80k	Lace, ua.
	640x256	80k	No Lace, ua.
	640x512	160k	Lace, ua.
32	320x256	50k	
	320x512	100k	
64	320x256	60k	Extra Half Bright
	320x512	120k	Extra Half Bright
4096	320x256	60k	HAM
	320x512	120k	HAM

Most nézzünk néhány példát:

```
Rem --320x512 8 szín lowres interlace kép--
Screen Open 1,320,512,8,$4
```

```
Rem --egy 320x512-es HAM screen--
Screen Open 1,320,512,4096,Lowres
```

```
Rem --500x500-as extranagy lowres kép 2 színnel--
Rem -- csak a bal felső része lesz látható --
Screen Open 1,500,500,2,Lowres
```

Lezárás és egyéb képernyő kezelő utasítások

Egy képernyőt a **SCREEN CLOSE** n utasítással lehet lezárni, ahol az 'n' a screen logikai száma. Ez egyben felszabadítja a kép által eddig lefoglalt memóriát. Amikor megnyitunk egy új screen-t az azonnal megjelenik. Ez néha elég hátrányos. Az **AUTO VIEW ON/OFF** utasítással át lehet venni az irányítást a képernyő megjelenítése fölött. Ha az **AUTO VIEW OFF** utasítással kikapcsoljuk az automata képmegjelenítést, a megnyitás után elvégezhetjük a szükséges munkát a képernyőn, majd a **VIBW** utasítással megjeleníthetjük.

Az **AUTO VIEW ON**-nal automatikus lesz újra a megjelenítés. Ha be szeretnénk zárni az összes megnyitott screen-t (kivéve az alap képernyőt), akkor a **DEFAULT** utasítást is használhatjuk a **SCREEN CLOSE**-ok helyett.

Egy képernyő betöltése és kimentése

A legtöbb AMIGA rajzoló program által támogatott IFF képek betöltésére van lehetőségünk a

LOAD IFF "név" [,screen] utasítással. Fogsz egy Deluxe-Paint-et, megrajzolod a kívánt képet és ezzel az utasítással egyszerűen megjeleníted a programodban (akár interlace képet is). A 'screen' paraméterrel megadható, hogy melyik képernyőre töltődjön a kép. Ha eddig nem volt ilyen screen, akkor automatikusan megnyitódik. Ha már létezett, a tartalma teljesen átíródik a betöltött képpel. A screen paraméter elhagyásával a jelenlegi screenre töltődik a kép. Ekkor vigyázzunk arra, hogy a betöltendő kép szélessége megegyezzen, a színnek száma pedig ne legyen több, mint a screené.

Egy képernyőt a **SAVE IFF "név" [,compression]** utasítással menthetünk ki. A 'compression' paraméter egyre állításával a kép tömörítve kerül kimentésre. Ez az alapértelmezés. Ha nullát adunk meg a képet 'bitről bitre' írja a lemezre. Az utasítás automatikusan hozzáad a file-hoz egy IFF chunk-ot. Ez a screen normál adatain kívül tartalmaz még egy csak az AMOS által értelmezhető részt is (**SCREEN OFFSET, SCREEN DISPLAY**, stb), de ezeket az adatokat a rajzoló programok nem veszik figyelembe.

A következő számban folytatjuk

ALEX

☉ Egy új áruház az Örs vezér téren, a Prizma mellett, a Sugárral ☉ szemben. Tel.: 251-93-25

CIKK-LON Electronic

C64, Amiga, Atari és IBM kompatibilis számítógépek és tartozékaik hatalmas választékban. Szaklapok, szaktanácsadás. Híradástechnika, lakás és autórásztók, manager kalkulátorok. Alacsony árak!

Órítást lehetőség C64 és Amiga tulajdonosoknak: Használt készülékét beszámítva csereakciót ajánlunk C64 - Amiga - Atari - PC gépekre!

Kedvező PC konfigurációk reklámáron!
Ez Fantasztikus!!!!

Új C-46 -es csak
Amiga 500

11520 Ft+ÁFA
48320 Ft+ÁFA

286 AT 12/16 MHz 40 Mbyte winchester, 1,2 floppy, soros, párhuzamos, game port, 101 gombos billentyűzet, 1 Mbyte RAM

Monokróm monitorral:
16/20 Mhz:
20/25 Mhz:
VGA felár:

54490 Ft+ÁFA
56500 Ft+ÁFA
58000 Ft+ÁFA
29000 Ft+ÁFA

386 AT 80 M winchester,
2M RAM, 25/33 Mhz, baby ház,
101gombos billentyűzet:

127000 Ft+ÁFA

Az STDLIB.H függvényei

Miután kitárgyaltuk az STDIO.H-ban deklarált függvényeket, most egy másik igen fontos header fájlt, az STDLIB.H kerül sorra. Fontosságát elsősorban az itt deklarált memóriakezelő függvényeknek köszönheti, azonban ezeken kívül is rendkívül sok hasznos függvényt találhatunk itt, például a karakterláncból floattá és vissza konvertáló rutinokat.

Miért is fontosak a memóriakezelő függvények? Gyakran adódnak ugyanis olyan problémák, amelyek a hagyományos módon (értem ezalatt, hogy az adatokat változókból, illetve tömbökben helyeztük el) nem megoldhatók. Ez a probléma leginkább akkor merül fel, amikor előre nem kiszámítható adatmennyiséggel kell dolgoznunk. Ilyen például az, amikor egy képet akarunk behúzni a memóriába, ami természetesen bármilyen felbontású és egyúttal bármekkora méretű is lehet. Ilyenkor vagy akkora tömböt definiálunk az adatok számára amekkorában a legnagyobb adatmennyiség is elér, vagy pedig miután a kezelendő adatok méretét megállapítottuk, memóriát igénylünk az elhelyezésükhöz. Az első út csak akkor járható, ha a beolvasandó legnagyobb mennyiségű adat sem túl nagy, ellenkező esetben ugyanis könnyen elfogyhat a memória, de még ilyenkor is elegánsabb a második megoldás használata. Lássuk hát, a szabvány C függvények közül melyeket használhatjuk a memória kezelésére.

Memóriakezelés

A standard C függvények közül mindössze négy foglalkozik a memóriával. Az első egy memóriablokk lefoglalását végzi el:

```
void *malloc(size_t size);
```

Látható, hogy a függvény egy mutatót ad vissza, ami a lefoglalt memóriaterület első byte-jára mutat. Tipusa azért void, hogy az eredményt bármilyen mutatóba ell helyesen tárolni, a fordító ne sikítsen a nem egyező típusok miatt. Ha a memóriafoglalás nem sikerült, a függvény NULL-lal tér vissza. A szükséges memória méretét egy size_t típusú változóban kell átadni, erről a típusról már volt szó a korábbiakban. Most lássunk egy példát a memóriafoglalásra:

```
...
char *text;
size_t textsize;
FILE *fp;
...
fseek(fp, 0L, SEEK_END);
textsize=(ftell(fp));
fseek(fp, 0, SEEK_SET);
text=malloc(textsize);
if(!text) {
    puts("Nem tudom lefoglalni a memóriát!");
}
```

```
exit();
}
fread(text, 1, textsize, fp);
...
```

Ha egy memóriaterületre már nincs szükségünk, azt illik felszabadítani, hogy más taszkok, vagy a saját programunk számára újra hozzáférhetővé váljon. Erre szolgál a free függvény:

```
void free(void *ptr);
```

A függvény meghívásakor a ptr által megadott memóriablokk felszabadul, azaz újra elérhetővé válik az újabb malloc() hívások számára. Az előző példánál maradva, ha a beolvasott szövegre már nincs szükségünk:

```
...
free(text);
...
```

Még két memóriakezelő függvény van hátra a calloc() és a realloc(). Ezek ugyan jóval ritkábban használatosak az előző kettőnél, de azért érdemes róluk néhány szót ejteni.

```
void *calloc(size_t nelem, size_t size);
```

Ez a függvény **nelem** számú, **elemenként size** méretű tömb számára foglal helyet. Olyankor használható, amikor például megadott számú struktúrált változó számára akarunk helyet biztosítani, és nem akarunk a struktúrák méretével bíbelődni. Egyébként a

```
calloc(nelem, sizeof(rekord));
és a
malloc(nelem*sizeof(rekord));
```

függvényhívások tulajdonképpen megegyeznek (az eredmény tekintetében mindenesetre).

Az utolsó memóriakezelő függvényre igazán ritkán van szükség, de akkor nagyon. Képzeljük el, az eddigi ismereteink szerint mit tehetünk, ha a memóriában tartott N adathoz egyet hozzá kell fűznünk, de csak N elem számára foglaltunk helyet! Az egyedüli megoldás az lenne, ha előbb lefoglalnánk egy N+1 elem számára elégséges területet, a régi elemeket átmásolnánk, majd az eredeti memóriablokkot felszabadítanánk. Ez a megoldás működik is, mindaddig, ami legalább N+1 byte memória szabad a rendszerben. És ha nem? Ilyen esetben használjuk a realloc függvényt:

```
void *realloc(void *block, size_t size);
```

Ez a függvény ***block**-ban átadott, előzőleg már lefoglalt blokkot próbálja meg **size** méretűre növelni, vagy összezsugorítani. Siker esetén a függvény az új blokk kezdőcímét (ami az eredeti blokk kezdőcímétől eltérő is lehet) adja vissza, ellenkező esetben NULL-t. Ha a blokk méretét növeltük, és a művelet sikeres volt, azonkívül az új blokk kezdőcíme különbözik a régitől, a függvény a régi blokkot átmásolja az új területre.

String konverziós függvények

Az `stdlib.h` függvényeinek második csoportja egy karakterláncot alakít számmá. Ilyen függvényekkel már az `stdio.h`-ban is találkozhattunk, (pld. `scanf`), de azok használata jóval bonyolultabb. Egy karakterláncból duplapontos számot csinál az `atof` függvény:

```
double atof(char *string);
```

Nézzünk rögtön egy példát is erre a konverzióra!

```
...
char s[]="134.2234";
double d;
...
d=atof(s);
printf("Az ededmény: %f\n", (float)d);
```

A képernyőn az

Az eredmény: 134.2234

szöveg jelenik majd meg.

Az `stdlib.h`-ban még két említésre méltó szövegkonverziós függvényt találhatunk. Az `atoi()` függvény mindössze annyiban különbözik az `atof()`-tól, hogy `int`-et ad vissza, míg párja az `atol()` egy `long`-ot:

```
int atoi(char *string);
long atol(char *string);
```

Az összes itt tárgyalt szövegkonverziós függvény megegyezik abban, hogy hibás, nem konvertálható szöveg esetén nullát ad vissza.

Matematikai rutinok

Bármennyire is hihetetlen, az `stdlib.h` még néhány matematikai rutint is tartalmaz. Persze nem a bonyolultabbak közül, azokkal a `math.h` foglalkozik. Tulajdonképpen csak háromféle matematikai függvényt találhatunk itt, az abszolút érték, az egész osztás, és a véletlenszámok függvényeit. Mivel az első két művelet külön létezik `int` és `long` paraméterekhez, ez összesen hat függvényt jelent. Először vegyük az abszolút érték kiszámítására szolgáló függvényeket:

```
int abs(int i);
long abs(long l);
```

Kicsivel több magyarázatot igényel ez egész osztás. Régebbi fordítóknál ugyanis, ha a `/` jellel osztunk két számot, előfordulhatott, hogy a fordító a lebegőpontos osztás rutinját hívja be, ami jóval lassabb mint az integer osztásé (amire a 68000-esen egy egyszerű gépi kódú utasítás is rendelkezésre áll). Az újabb fordítók azonban már elég hatékonyan el tudják dönteni, hogy mikor melyik osztás a

szükséges, így tulajdonképpen ez a két függvény csak a régebbi verziókkal való kompatibilitás miatt maradt fent.

```
div_t div(int num1, int num2);
ldiv_t ldiv(long num1, long num2);
```

A véletlenszám generálást két függvény végzi. A `rand()` függvény adja vissza magát a véletlenszámot, az `srand()` pedig a véletlenszám generátor számlálóját állítja be egy adott értékre. A kapott véletlenszám egyébként a 0 és a `RAND_MAX` címke értéke közé esik.

```
int rand();
void srand(unsigned int seed);
```

Folyamatvezérlés

Az `stdlib.h` több függvénye is foglalkozik a program vezérlésével (pontosan öt). Hogy mi most mégis csak egyet ragadunk ki közülük, annak legfőképpen az az oka, hogy ez az egy használatos. Amikor egy olyan esemény következik be a program végrehajtása során, ami a munka folytatását lehetetlenné teszi, valahogyan ki kell lépünk a programból. Ez ugyan megoldható lenne `if-else` párokkal is, de bizonyos esetekben ezeket olyan mélységig kellene egymásba skatulyáznunk, hogy az már a program áttekinthetőségét veszélyeztetné. Erre a feladatra való az `exit()` függvény, ami miután az összes a program által megnyitott file-t lezárta, a megadott hibakóddal visszatér a programból.

```
void exit(int errorcode);
```

Nézzünk rá rögtön egy példát is!

```
...
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
...
void main() {
    FILE *fp;
    ...
    fp=fopen("Adatok", "r+");
    if(!fp) {
        puts("Nem tudom megnyitni a file-t !\n");
        exit(10);
    }
    /* a program folytatása */
    ...
```

Nyugodtan elmondhatjuk, hogy a C szabványkönyvtár legfontosabb függvényeit átvettük. Ertendő ezalatt, hogy az eddig megismert függvények nélkül a C programozó élete igen nehéz lenne. A következő részben már más típusú függvényekkel, a matematikai, string és karakterkezelő rutinokkal foglalkozunk majd.

Bódy Attila

Aritmetika

Mint a sorozat elején már említettem, a 68000-es CPU (mint minden központi egység) képes bizonyos aritmetikai műveletek elvégzésére. Ezek a műveletek az egész számokon elvégzett összeadás, kivonás, osztás és szorzás. Mielőtt azonban az ezekkel kapcsolatos utasításokkal kezdenénk foglalkozni, nem árt ha tudjuk, hogy a számítógép hogyan ábrázolja a számokat.

Számábrázolás

Számábrázolás, de milyen? Mivel már általános iskolai tananyag, valószínűleg senkinek nem okoz gondot, a pozitív egész számok ábrázolása kettes számrendszerben. Mivel azonban már a kezdeti processzoroknál is felmerült az előjeles számokkal végzett műveletek igénye, muszáj volt megoldani az előjeles számok ábrázolását is, mégpedig úgy, hogy az előjelhelyes számokkal végzett műveletek ne igényeljenek bonyolultabb processzor-hardvert, mint az előjel nélküliek. Mivel eleinte a központi egységek még nem voltak képesek az osztás és szorzás műveletére, ezért a választott kódolás ezeknél a műveleteknél nem biztosítja az előjelhelyes műveletvégzést. Ez az oka annak, hogy míg az osztás és a szorzás esetén külön utasítás van az előjeles és előjel nélküli számokkal végzett műveletekre, addig az összeadásnál és a kivonásnál nincs.

Ne kerüljessük tovább a forró kását, nézzük hogyan ábrázolja a számítógép az előjeles számokat, és miért pont úgy. Itt jegyzem meg, hogy a számábrázolás problémái byte hosszúságú számokon fogom szemléltetni, de az itt ismertetett szabályok értelemszerűen alkalmazhatók word, és longword hosszúságú adatokra is.

Kettes komplementes kódolás

Előjel nélküli számok esetén nyolc biten $2^8=256$ féle számot ábrázolhatunk (0-255). Előjeles számoknál egy bitet lefoglal az előjel tárolása, ezért ilyenkor byte hosszon $2^7=128$ negatív, és ugyanannyi pozitív számot ábrázolhatunk. Az előjelbit a legnagyobb helyiértékű, azaz a 7-es bit, ami nulla értékével pozitív, egy értékével pedig negatív számot jelez. Ebből azonnal megállapítható hogy a legkisebb ábrázolható nem negatív szám a nulla (%00000000), a legnagyobb pedig a 127 (%01111111). Kézenfekvő lenne, hogy a negatív számok csak az előjelbitben különbözzenek pozitív párjuktól (pld a -1 %10000001-ként legyen ábrázolva), ez azonban nem járható út, ugyanis +1 és -1 összege nulla kell legyen, ami ezzel a módszerrel nem igaz:

```
00000001
+10000001
-10000010 <- 0
```

A megoldás a kettes komplementes kód. Egy szám kettes komplementesét úgy képezzük, hogy a szám minden bitjét invertáljuk, majd hozzáadunk egyet. Ezek alapján a mínusz egyet a plusz egyből a következőképpen származtathatjuk:

```
1-00000001 -> 11111110 +1 = 11111111
```

Nézzük hogyan alakul az összeadás ezzel a két számmal:

```
00000001
+11111111
-100000000
```

Látható, hogy ez az eredmény már nem fér el nyolc biten. Ilyen esetben csak az alsó nyolc bit őrződik meg, az eredmény tehát nulla, azaz $+1 + -1 = 0$.

Ugyan ez a kódolás eredményesen használható a kivonásnál is, de ennek bizonyításától most inkább eltekintek.

A BCD kód

Gyakran fordul elő, hogy decimális számokkal kellene dolgoznunk, és csak összeadás illetve kivonás műveletekkel akarjuk manipulálni őket. Ilyen esetben bonyolultabb a decimális - bináris konverzió, mint maga a művelet elvégzése. Ezért építették be a legtöbb központi egységbe a binárisan kódolt decimális, azaz BCD számokkal végezhető összeadás és kivonás lehetőségét. Maga a kódolás igen egyszerű, egy byte hosszon két tizedes számrendszer beli számjegyet lehet eltárolni. Az alsó négy bit a kisebb, míg a felső a nagyobb helyiértékű digit tárolására szolgál. Ebből látható, hogy a legkisebb ábrázolható szám (byte hosszon) a nulla, míg a legnagyobb a 99. BCD kódban mondjuk a 69-es számot így írhatjuk fel:

```
6=0110
9=1001
69=01101001
```

A 68000-es aritmetikai utasításai

Még egy dolgot feltétlenül ismernünk kell, mielőtt alkalmazni kezdenénk az aritmetikai utasításokat, mégpedig a jelzőbitek viselkedését. Mivel ezek is különböző módon viselkednek az összeadás-kivonás, valamint a szorzás-osztás során, így ezt mindig az adott utasításcsoport tárgyalása során térünk ki rájuk.

Összeadás

Az alap összeadó utasítás az ADD.

Szintaxisa:

ADD.x Dn,<cél>

vagy

ADD.x <forrás>,Dn

Mint látható, vagy a forrásnak, vagy pedig a célnak egy adatregiszternek kell lennie. Természetesen van lehetőség mondjuk közvetlen érték hozzáadására egy tárban lévő adathoz is, de erre külön utasítás létezik. Visszatérve az ADD utasításra, nézzük hogyan viselkednek a jelzőbitek? Ha előjel nélküli számokkal végzünk műveleteket, a C és az X jelzőbit tudatja velünk, hogy ha valami nem stimmel. Pontosabban megfogalmazva, ha az eredmény nem fért el a megadott méretnen, azaz átvitel keletkezett, a C és az X bit egyre állítódik, különben törlik. Ha a műveletek szenvedő alanyai előjeles számok, az iménti két bit nem szolgáltat számunkra szinte semmilyen információt. Ilyenkor a V (oVerflow) jelzőbit tájékoztat minket a művelet sikertelenségéről. Ha az eredmény nem fért el a számára kijelölt méretnen (byte esetén ez hét bit) és az előjelbitbe csordult, a V jelző értéke egy lesz, ellenkező esetben nulla.

Mire jó ez? Egyelőre még nem sokra, de egy kicsit előreugorva elárulom, hogy a feltételes ugrásokkal a jelzőbitek állapotát szerint lehet megváltoztatni a program menetét.

Nem esett még szó az utasítás lehetséges címzés módjairól. A <forrás> mezőre egy kivétellel minden címzés mód használható. A kivétel a címregiszter közvetlen /An/ címzés mód, és ez is csak abban az esetben ha a műveletet byte hosszún szeretnénk elvégezni. A <cél> helyén a következő címzés módok alkalmazhatók:

Dn ; {An} ; {An}+ ; -{An} ; 016{An} ; 08{An,Rn,x}
; n16 ; n32

Kivonás

A kivonás és az összeadás utasítása között mindössze annyi a különbség, hogy az első operandus nem hozzáadódik a másodikhoz, hanem kivonódik belőle.

Szintaxisa:

SUB.x Dn,<cél>

vagy

SUB.x <forrás>,Dn

A jelzőbitek állapotai is ugyan azt jelentik és a használható címzés módok is megegyeznek az ADD utasításnál megismertekkel.

Speciális ADD és SUB utasítások

Mivel - mint már az egyszerű ADD és SUB utasításnál is láthattuk - a két utasításcsoport a művelet eredményétől eltekintve teljesen azonos. Ezért a továbbiakban együtt tárgyaljuk őket.

Az első speciális utasítás az ADDA és a SUBA. Ezek egy címregiszterhez adnak hozzá ill. vonnak ki belőle. Csak szó és kettős szó méretben használhatók, de ez csak a forrásoperandus méretére utal, ugyanis ha a forrás szó hosszúságú, a művelet elvégzésekor előjelhelyesen kettős-szó hosszra bővül, azaz a cél címregiszternek minden esetben mind a 32 bitje módosul. Ennek az ad igazán jelentőséget, hogy amikor egy címregiszterhez mondjuk #80-at akarunk hozzáadni, elég egy szó hosszún eltárolni a #80-at, a művelet valójában a \$00000080 számmal hajtódik végre.

Szintaxisuk:

ADDA.x <forrás>,An

illetve

SUBA.x <forrás>,An

Pld.:

move.l \$0000ffff,a0

adda.w #1,a0

Eredmény: A0=\$00010000

Az utasítás a jelzőbitek állapotát nem befolyásolja, a <forrás> meghatározására valamennyi címzés mód felhasználható.

Külön utasítás van arra is, hogy közvetlen értéket ne csak adatregiszterből tudjunk kivonni illetve hozzáadni. Ez az ADDI és a SUBI utasítás (ADD Immediate, SUB Immediate). Leggyakrabban olyankor használatos, amikor egy memóriaváltozó értékét kell növelni illetve csökkenteni, és ezt hétnél nagyobb értékkel kell megtenni. Mivel a jelzőbitek az eredménynek megfelelően állnak be, a művelet eredményét még be sem kell töltenünk egy regiszterbe, hogy megvizsgálhassuk.

Szintaxisuk:

ADDI.x #n,<cél>

illetve

SUBI.x #n,<cél>

A <cél> lehetséges címzés módjai:

Dn ; {An} ; {An}+ ; -{An} ; 016{An} ; 08{An,Rn,x}
; n16 ; n32

Az utasítások a jelzőbitek az ADD és a SUB utasításnál megismert módon állítják.

folytatjuk

Bódy Attila

Az előző részben tett ígéretemhez híven most leközlöm egy BOB kezelő három alaprutinját. Azért nem a teljes BOB kezelőt, mert az sajnos túl nagy méretű lenne, így egyben nem fér be egy számba. Ezért a listát két részben közlöm, most a nyers hardware felprogramozását végző, a következő részben pedig az adminisztrációs rutinokat. Az itt közölt lista 16 színű (4 bitplane-es) képrnyőn dolgozik, de mivel elég bő magyarázattal van ellátva, nem jelenthet gondot bármilyen más színszámra történő átírása sem.

Egy BOB kezelő két részből áll. Az egyik rész a BOB-ok puffereinek, prioritásainak nyilvántartását, a másik pedig a háttér mentését, az alakzat felvitelét, majd a háttér visszaállítását végzi cl.

Az alábbi lista a második rész egy lehetséges megvalósítása tizenhat színű képernyő esetére. Először a save16 rutint kell használnunk, ez menti el ugyanis a kirakandó alakzat mögött a háttérrel. Az A0 regiszterben kell megadnunk a puffer, az A2-ben pedig a képernyő kezdőcímét. A képernyőnek egyébként nem bitplane-es, hanem soronkénti szervezésűnek kell lennie, hogy egy alakzat lekezelése egyetlen blitter hívással megoldható legyen. A rutinnak a d0 regiszterben kell átadni a majdan kirakandó BOB vízszintes méretét szóban (nem előszóban, hanem word-ben), a d1-be a függőleges méretet kell elhelyeznünk, a d2 és d3 regiszter pedig majdani alakzat x és y koordinátáját kell tartalmazza. A szükséges puffer méretét úgy kaphatjuk meg, hogy az alakzat byte-okban vett x

(vízszintes) méretéhez hozzáadunk kettőt, majd a kapott értéket megszorozzuk az y (függőleges) mérettel, és ezt a bitplane-ek számával, azaz négygyel.

A következő lépés a BOB helyén a háttér kimaszkolása, és ugyanabban a lépésben az alakzat felmontírozása a képre. Ezt a feladatot végzi el az SPRK116 rutin. Meghívása előtt az A0 regiszterbe a BOB, az A1-be a maszk, az A2-be pedig a kép kezdőcímét kell töltenünk, a D0-D3 regiszterek pedig a SAVE16-nál megismert értéket kell tartalmazza.

Mielőtt a BOB-ot egy új pozícióba helyeznénk, az előző helyen le kell törölni a képről, pontosabban az eredeti háttérre vissza kell állítani mögötte. Ez a res16 rutin feladata. Meghívása előtt a regisztereket pontosan úgy kell feltölteni, mint a save16 rutinnal.

Mint láthatjuk, A blitter felprogramozása igazán nem túlságosan nehéz feladat. Talán egy fokkal bonyolultabb a BOB-ok adatainak (méret pozíció, puffer cím stb.) nyilvántartása. Igaz ennek már nem sok köze van a hardware-programozáshoz, azonban a teljesség kedvéért a következők számban ezekkel a rutinokkal foglalkozunk majd.

folytatjuk

Bódy Attila

```

;-----a0=bob a1=mask a2=screen
;
; d0=xsize(w) d1=ysize
; d2=xcoord d3=ycoord

sprk16 tst.w d3
      bpl.s .fentOK
      neg.w d3
      sub.w d3,d1 ;abs(x)
      bls .return ;ysize csökk.
      lsl.w #2+1,d3 ;*4(nplanea)
      ;*2(xsize w->b)
      mul.w d0,d3 ;*ysize
      adda.l d3,a0 ;BOB KC-hez
      adda.l d3,a1 ;mask KC-hez
      moveq #0,d3 ;y=0

.fentOK move.w d3,d7
      add.w d1,d7 ;y+ysize
      sub.w #acry,d7 ;kilóg?
      bcs.s .lentok ;nem
      sub.w d7,d1 ;ysize csökk
      bls.s .return ;ha <=0, kész

.lentOK lea custom,a6
      br waitblit
    
```

```

move.w #ffff,bltafm(a6)
clr.w bltalwm(a6)

move.w #scrx,d7
addq #1,d0
move.w d0,d6
lsl.w #1,d6
sub.w d6,d7
move.w d7,bltdmod(a6) ;scr. dst. mod.
move.w d7,bltcm(a6) ;scr. src. mod.
move.w #-2,bltamod(a6) ;mask modulo
move.w #-2,bltcm(a6) ;bob modulo

move.w d2,d7 ;xcoord
lsl.w #3,d7 ;/8
bclr.l #0,d7
adda.l d7,a2
mul.w #scrx*4,d3
adda.l d3,a2

move.l a2,bltdpth(a6) ;D=screen
move.l a2,bltcm(a6) ;C=screen
move.l a0,bltbp(a6) ;B=bob
move.l a1,bltaph(a6) ;A=mask
    
```

```

lsl.w    #0,d2
lsl.w    #4,d2
move.w   d2,bltcon1(a6)
ori.w    $fca,d2
move.w   d2,bltcon0(a6)

lsl.w    #6+2,d1
or.w     d0,d1
move.w   d1,bltsize(a6)

.return  rts

;-----a0=buffer a2=screen
;      d0=xsize(w) d1=ysize
;      d2=xcoord d3=ycoord

save16   tst.w    d3
         bpl.s    .fentOK
         neg.w    d3
         sub.w    d3,d1           ;ysize csökk.
         bls.s    .return        ;ha <=0 kész
         moveq    #0,d3         ;y=0

.fentOK   move.w   d3,d7
         add.w    d1,d7
         sub.w    #scopy,d7
         bcs.s    .lentok
         sub.w    d7,d1
         bls.s    .return

.lentOK   lea      custom,a6
         bsr      waitblit
         move.w   #$ffff,bltafm(a6)
         move.w   #$ffff,bltalwm(a6)

         move.w   #scrx,d7
         addq     #1,d0           ;xsize=xsize+1
         move.w   d0,d6
         lsl.w    #1,d6           ;word->byte
         sub.w    d6,d7
         move.w   d7,bltmod(a6)   ;scrm=scrx-xs
         clr.w    bltmod(a6)      ;buf. modulo=0

         move.w   d2,d7           ;xcoord
         lsr.w    #3,d7           ;/8
         bclr.l   #0,d7           ;word align
         adda.l   d7,a2           ;ScrAddr mód.
         mulu.w   #scrx*4,d3      ;y * nplanes
         adda.l   d3,a2           ;ScrAddr mód.

         move.l   a2,bltdpth(a6)  ;D=buffer
         move.l   a0,bltaph(a6)   ;A=Screen

         clr.w    bltcon1(a6)
         move.w   #$9f0,bltcon0(a6)

         lsl.w    #6+2,d1
         or.w     d0,d1
         move.w   d1,bltsize(a6)

.return  rts

;-----a0=buffer a2=screen
;      d0=xsize(w) d1=ysize
;      d2=xcoord d3=ycoord

res16     tst.w    d3
         bpl.s    .fentOK
         neg.w    d3
         sub.w    d3,d1           ;ysize csökk.
         bls.s    .return        ;ha <=0 kész
         moveq    #0,d3         ;y=0

```

```

.fentOK   move.w   d3,d7
         add.w    d1,d7
         sub.w    #scopy,d7
         bcs.s    .lentok
         sub.w    d7,d1
         bls.s    .return

.lentOK   lea      custom,a6
         bsr      waitblit
         move.w   #$ffff,bltafm(a6)
         move.w   #$ffff,bltalwm(a6)

         move.w   #scrx,d7
         addq     #1,d0           ;xsize=xsize+1
         move.w   d0,d6
         lsl.w    #1,d6           ;word->byte
         sub.w    d6,d7
         move.w   d7,bltmod(a6)   ;scrm=scrx-xs
         clr.w    bltmod(a6)      ;buf. modulo=0

         move.w   d2,d7           ;xcoord
         lsr.w    #3,d7           ;/8
         bclr.l   #0,d7           ;word align
         adda.l   d7,a2           ;ScrAddr mód.
         mulu.w   #scrx*4,d3      ;y * nplanes
         adda.l   d3,a2           ;ScrAddr mód.

         move.l   a2,bltdpth(a6)  ;D=buffer
         move.l   a0,bltaph(a6)   ;A=Screen

         clr.w    bltcon1(a6)
         move.w   #$9f0,bltcon0(a6)

         lsl.w    #6+2,d1
         or.w     d0,d1
         move.w   d1,bltsize(a6)

.return  rts

;-----
waitblit  btst.b   #6,custom+dmaconr
         bne.s    waitblit
         rts

```

CUSTOM	EQU	\$DFF000
DMACONR	EQU	\$002
BLTCON0	EQU	\$040
BLTCON1	EQU	\$042
BLTAFWM	EQU	\$044
BLTALWM	EQU	\$046
BLTCPth	EQU	\$048
BLTCPzL	EQU	\$04A
BLTBPTH	EQU	\$04C
BLTBPTL	EQU	\$04E
BLTAPTH	EQU	\$050
BLTAPTL	EQU	\$052
BLTDPTH	EQU	\$054
BLTDPTL	EQU	\$056
BLTSize	EQU	\$058
BLTCMOD	EQU	\$060
BLTBMOD	EQU	\$062
BLTAMOD	EQU	\$064
BLTDMOD	EQU	\$066
BLTCDAT	EQU	\$070
BLTBDAT	EQU	\$072
BLTADAT	EQU	\$074

INTUITION!!!

Elérkezett a várva várt pillanat, amikor végre belekezdhetünk az Intuition könyvtár tárgyalásába. Ez a felelős az AMIGA rendszer alatt futó programjainak szabványos külalakjáért és konvencióért, mint már említettük.

Amikor az ember az Intuitionnal kezd el dolgozni, fel kell készülnie arra a nézőpont szerint kényelmes vagy kényelmetlen dologra, hogy jó nyolcvan százalékban adatstruktúrákat fog bábálni, és csak minimálisan kódolni. Ha például menüit akarunk installálni, akkor kb. tízsoros programrészlet és rendszerint minimum száz soros adathalmaz lesz a végeredmény, és a programozói munka nagyrészt abból áll, hogy valami emberileg átlátható formát adjunk az adatstruktúráknak a forráslistánkban. Nem éppen a programozók álma a dolog, de ugyanakkor a szabványosságon túl elképesztő mennyiségű munkát spórolunk meg a felhasználói interface kialakításának feladatában.

Ennek következtében egy darabig valószínűleg cikkeink is így fognak kinézni: minimális süketelés, és táblázatok, adatstruktúrák, beékelte megjegyzések. Az Intuition elméleti része igazán nem túl kemény dió, de végtelen precizitásra van szükség, mert igen hisztis a kicsike, és egyetlen téves paraméter is rendszerint elég ahhoz, hogy a Guru meditálása megkezdődjék. Úgyhogy figyeljünk oda, és egy életre jegyezzük meg: a hiba MINDIG az adatsorokban van.

Szóval, megnyitjuk az Intuition könyvtárat. A kinstári név 'intuition.library', nullával lezárva. Innentől kezdve szabadon garázdálkodhatunk. Az első logikus lépés az, hogy megnyitjuk a saját képernyőket a Workbench felett, erre szolgál az 'OpenScreen()' rutin. Hogy miféle képernyőt akarunk, azt persze már adatstruktúrában kell definiálnunk (élni!). Ez pedig így néz ki:

screen:

```
xpos      dc.w 0      ;képernyőnk x pozíciója
ypos      dc.w 0      ;képernyőnk y pozíciója
width     dc.w 320    ;képernyőnk szélessége
                        ;pixelekben:
                        ;320 a kiegészítés, 640
                        ;a nagyfelbontású
```

```
height     dc.m #00   ;képernyőnk magassága
                        ;pixelekben
depth      dc.w 2      ;a bitplane-ek száma
detail_pen dc.b 0      ;a szöveg színe
block_pen  dc.b 1      ;háttérszín
view_modes dc.w 2      ;lásd alább
screen_type dc.w 15    ;képernyőtípus: saját
                        ;képernyő
font        dc.l 0      ;a standard fonttípust
                        ;használjuk
title       dc.l ScrName ;mutató a képernyő
                        ;címére
gadgets     dc.l 0      ;mutató az első gadgetre,
                        ;vagy nulla
bitmap      dc.l 0      ;mutató a saját bitmapre,
                        ;vagy nulla
ScrName     dc.b 'New Screen',0
                        ;képernyőnk címe
```

Az 'ypos' változó egyelőre nem működik, ne fárasztuk magunkat vele (Majd a szoftverfejlesztés nyomán...). Az 'xpos' viszont igen, így nyithatunk meg egy képernyőt úgy, hogy ne fedje le teljesen a mögötte levőt. A 'width/height' gondolom egyértelmű. A 'depth' változóval érdemes kísérletezni, rögtön nyilvánvaló lesz a dolog. A 'pen'-ek is los primitivos. A 'view_modes' megértéséhez máris bemutatjuk az ideillő táblázatot:

Bit	Erte.	Név	Jelentés
1	2	GENLOCK VIDEO	Beállításával genlock-hoz szinkronizálható a képernyőnk, egyébként nem; célszerű mindig 1-re állítani
2	4	INTERLACE	Interlace-módba kapcsolja a képernyőnk
6	\$40	PFBA	
7	\$80	EXTRA HALFBRITE	
8	\$100	GENLOCK AUDIO ???	
10	\$400	DBLPF	
11	\$800	HOLDNMODIFY	
13	\$2000	VP_HIDE	
14	\$4000	SPRITES	Használhatunk sprite-okat a képernyőnkön
15	\$8000	MODE_640	Így lesz nagyfelbontású képernyőnk

(A nem kommentált biteket lásd a hardware kézikönyvekben, itt ugyanaz a szerepük.)

A 'screen_type' változó (ki hinné?) a képernyőtípust definiálja, a \$15 bármi lehet (rendszerint saját), az 1 a Workbench képernyő. Ha nem a kiindulási fontot akarjuk használni, egy előzőleg megnyitott fontstruktúra címét kell ide beírni (majd később világosabb lesz...). A 'title' a képernyő nevének ASCII-karakterekben megadott, nullával lezárt karaktorsorának címe. A gadgetekkel bőven fogunk még találkozni, saját bitmappal pedig

egyelőre ne kísérletezzünk (túl bonyolult).

A hozzá tartozó programrészlet így néz ki (előzőleg nyissuk meg az "intuition.library"-t nullával lezárva, és báziscímét rakjuk az intbase-be):

```
scropen: move.l    intbase,a6
         lea       screen,a0
         jsr       OpenScreen(a6)
         move.l    d0,screenhd
         ...
```

illetve a képernyő bezárása:

```
scrclose: move.l   intbase,a6
          move.l   screenhd,a0
          jsr      CloseScreen(a6)
```

A visszakapott 'screenhd' változó valójában a belső képernyőazonosító struktúra (mit is hittünk?) kezdőcíme egy halom adatot tartalmaz, ezek egy része a kísérletező kedvűek számára még érdekes is lehet:

#	Név	Funkció
0	(NextScreen.L)	mutató a következő képernyőre
4	(FirstWindow.L)	mutató az első ablakstruktúrára
8	(LeftEdge.W)	képernyőpozíció
\$a	(TopEdge.W)	" "
\$c	(Width.W)	képernyőszélesség
\$e	(Height.W)	képernyőmagasság
\$10	(MouseY.W)	egér pozíciók
\$12	(MouseX.W)	" "
\$14	(Flags.W)	IDCMP jelzőbitek, ld. később
\$16	(Title.L)	mutató a képernyő címének karaktersorára
\$1a	(DefaultTitle.L)	mutató a kiírt képernyőcím karaktersorára
\$28	(Font.L)	mutató a használt fontkészletre
\$c0	(Plane0.L)	mutató a bitplanekre
\$c4	(Plane1.L)	
\$c8	(Plane2.L)	
\$cc	(Plane3.L)	

Akik semmiképp sem bírnak magukkal, a **MoveScreen()** rutinnal még mozgathatják is a képernyőt függőlegesen (az egérrel való képernyőmozgatás is ezt a rendszerrutint hívja valójában). Egy másik látványos funkció a **DisplayBeep()**, amivel rosszallásunknak adhatunk hangot (illetve képet, mert villan egyet a képernyő) a user esetleges marhaságai nyomán.

A **WbenchToFront()** rutinnal automatikusan elő lehet hívni a Workbench képernyőjét, illetve a

WbenchToBack() segítségével pedig azt újra eltüntetni. Így megspórolhatunk néhány esetlegesen szükséges egérgattintást. A fenti két funkció esetén paraméterek megadására nincs szükség.

A következő alkalommal az intuition-ablakok megnyitásával illetve az IDCMP-jelzőrendszerrel fogunk foglalkozni.

Targyalt rutinok:

OpenScreen() = -198 megnyit egy képernyőt

híváskor: a0-ba az általunk definiált képernyőstruktúra kezdőcíme
visszaad: d0-ban a rendszer által definiált képernyőstruktúra kezdőcímét

CloseScreen() = -66 bezár egy képernyőt

híváskor: a0-ban a nyitás során visszakapott struktúra címe

MoveScreen() = -162 függőlegesen mozgat egy képernyőt

híváskor: a0-ban a nyitás során visszakapott struktúra címe d0-ban a mozgatás x koordinátája pixeleken dl-ben a mozgatás y koordinátája (egyelőre nem működik)

DisplayBeep() = -96 felvillantja a képernyőt

híváskor: a0-ban a villogtatni kívánt képernyő struktúrájának címe, vagy 0 (összes képernyő villan)

WbenchToFront() = -336

WbenchToBack() = -342

folymatjuk



KZS.

Íme az előző számban beígért három program. Az első, a HUF.C végzi a tömörítést. A program működési elvét már kitérgettük, az egyes függvények nevei ezután már magukért beszélnek. A program a parancssorból veszi át a forrás és a célfile nevét, mégpedig

HUF <forrás> <cél>

formában. A forrás és a célfile nem lehet azonos.

A második program, az UNHUF.C pontosan az előbbi fordítottja, azaz a HUF-fal becsomagolt file kitömörítését végzi el. Paraméterezése a HUF nál megadottal egyezik meg.

A harmadik, assembly nyelvű program (részlet) ugyancsak a HUF által becsomagolt file kitömörítését végzi el, de nem file-ből file-ba, hanem az egyik memóriaterületről a másikra. Ez különösen akkor használható, amikor egy játék valamelyik elemét (pálya, grafika stb.) akarjuk helytakarékosan a lemeze kiírni. Ilyenkor beolvassuk a tömörített file-t a lemezzel a memóriába, majd kitömörítjük. A rutinnak az A0 regiszterben kell megadni a forrás, az A1-ben pedig a célterület címét.

```
#include <limits.h>
#include <stdio.h>

#define MAXLONG ULONG_MAX

typedef unsigned long ULONG;
typedef unsigned char UBYTE;
typedef short WORD;

struct csomo {
    UBYTE byte, ervenyes;
    ULONG gyakorisag;
    WORD apa, bal, jobb;
};

struct kiscsomo {
    WORD bal, jobb;
};

static unsigned char bitpuff[64];
static unsigned int byteszam=0, bitszam=0;

static ULONG bytetabl[256];
static ULONG filemeret;
static struct csomo fa[512];
static char *fejlec="CompiPack";
int min1, min2, elsoszabad;
int apacsomo;

int gyakori(char *filenev) {
    int i, charpuff;
    FILE *f;

    f=fopen(filenev, "rb");
    if(!f) return(0);
    for(i=0; i<256; i++) bytetabl[i]=0;
    filemeret = 0;
    while ( (charpuff = getc(f)) != EOF ) {
        ++bytetabl[charpuff];
        ++filemeret;
    }
    fclose(f);
    return(1);
}

void fainit() {
    register int i;
    register struct csomo *famut;
    ULONG *bytemut;

    famut=fa;
```

```
for(i=0; i<512; i++) {
    famut->ervenyes=0;
    famut->gyakorisag=0;
    famut->apa=-1;
    famut->bal=-1;
    famut->jobb=-1;
    ++famut;
}
famut=fa;
bytemut=bytetabl;
for(i=0; i<256; i++) {
    if('bytemut') {
        famut->byte=i;
        famut->gyakorisag=*bytemut;
        famut->ervenyes=1;
        ++famut;
    }
    ++bytemut;
}

int keresmin() {
    int i=0;
    register struct csomo *famut=fa;
    register ULONG min2gyak=MAXLONG;
    register ULONG min1gyak=MAXLONG;

    min1=-1;
    min2=-1;
    while(famut->gyakorisag) {
        if(famut->apa!=-1) {
            if( min2gyak > famut->gyakorisag ) {
                if( min1gyak > min2gyak ) {
                    min1=min2;
                    min1gyak=min2gyak;
                }
                min2=i;
                min2gyak=famut->gyakorisag;
            } else if( min1gyak > famut->gyakorisag ) {
                min1=i;
                min1gyak=famut->gyakorisag;
            }
        }
        ++i;
        ++famut;
    }
    elsoszabad=1;
    if(min1==-1) return(0);
    else return(1);
}

void osszevon() {
```

```

fa[min1].apa=elsoszabad;
fa[min2].apa=elsoszabad;

fa[elsoszabad].gyakorisag=fa[min1].gyakorisag+fa[min2].gyakorisag;
fa[elsoszabad].bal=min1;
fa[elsoszabad].jobb=min2;
}

void tablgen() {
register int i=0;
register struct csomo *famut=fa;

while(famut->gyakorisag) {
if(famut->ervenyes) bytetabl[ famut->byte ]
=i;
++famut;
++i;
}
}

int faepites(char *filenev) {
if(gyakori(filenev)) {
fainit();
while(keresmin()) osszevon();
apacsomo=min2;
tablgen();
return(1);
} else return(0);
}

void fasave(FILE *fp) {
struct kicsomo k;
WORD csomoszam;
register int j;

fwrite(fejlec,10,1,fp);
csomoszam=apacsomo+1;
fwrite(&csomoszam,sizeof(csomoszam),1,fp);

fwrite($fa[apacsomo].gyakorisag,sizeof(ULON
G),1,fp);
for( j=0; j<=apacsomo; j++ ) {
k.bal= fa [j].bal;
k.jobb= fa [j].bal== -1 ? fa [j].byte : fa
[j].jobb;
fwrite(&k,sizeof(k),1,fp);
}
}

void bitki(UBYTE bit, FILE *fp) {
static int bitszaml=0;
static int byte;

if(bit & 0xfe) {
if(bitszaml) {
putc(byte<<(8-bitszaml),fp);
bitszaml=0;
}
} else {

```

```

byte=(byte<<1)|bit;
bitszaml=(++bitszaml)&7;
if(!bitszaml) putc(byte,fp);
}
}

void bitsave(int bit) {
bitpuff[ byteszam ] ^= ( 1 << bitszam );
bitpuff[ byteszam ] |= ( ( bit & 1 ) <<
bitszam );
if(!(bitszam=(++bitszam)&7)) ++byteszam;
}

int bitload() {
int bit;

if( ( ( bitszam || byteszam ) ) return(-1);
if( ( (bitszam = (bitszam-1) & 7 ) == 7) --
byteszam;
bit = ( bitpuff[ byteszam ] >> bitszam ) & 1;
return( bit );
}

void kodol(char *ifn, FILE *outf) {
FILE *inf;
int byte,bit;
register int saját,apa;

inf=fopen(ifn,"rb");
while((byte=getc(inf))!=EOF) {
sajat=bytetabl[ byte ];
while( ( apa= fa [sajat].apa ) != -1 ) {
if ( fa [apa].bal == saját ) bitsave (0);
else bitsave (1);
sajat = apa;
}
while( ( bit = bitload() ) != -1) bitki( bit
, outf );
}
bitki( 0xff, outf );
}

void main(int argc,char **argv) {
int b;
FILE *fp;

if( argc != 3 ) {
puts("Bad number of args !");
exit();
}
if( ! faepites( argv[1] ) ) {
puts("File not found !");
exit();
}
fp=fopen(argv[2],"wb");
if(fp) {
fasave(fp);
kodol(argv[1],fp);
fclose(fp);
} else puts("Can't open output file !");
}

```

```
#include <stdio.h>
typedef unsigned long ULONG;
typedef unsigned char UBYTE;
typedef short WORD;
struct kicsosomo {
    WORD bal, jobb;
};
static ULONG filemeret;
static struct kicsosomo fa[512];
static int apa;

int gethead(FILE *fp) {
    static char *minta="CompPack";
    int i;
    WORD fameret;

    for(i=0; i<10; i++) if( getc(fp) != minta[i] )
        return (-1);
    if( fread( &fameret, sizeof( fameret ), 1,
        fp) != 1 ) return (-1);
    if( fread( &filemeret,
        sizeof(filemeret), 1, fp) != 1 ) return (-1);
    apa=fameret-1;
    if( fread(fa, sizeof(struct
        kicsosomo), fameret, fp) != fameret) return (-1);
    return(0);
}

int bitbe(FILE *fp) {
    static int byte, bitc=-1;

    if(bitc===-1) {
        byte=getc(fp);
        bitc=-1;
        if( byte==EOF ) return (-1);
        return((byte)>>bitc-- & 1);
    }
}

int kipakol(FILE *ifp, FILE *ofp) {
    ULONG szaml;

    register int mutato;

    for(szaml = 0; szaml<filemeret; szaml++) {
        mutato=apa;
        while( fa[mutato].bal != -1 ) {
            switch( bitbe(ifp) ) {
                case 0:
                    mutato=fa[mutato].bal;
                    break;
                case 1:
                    mutato=fa[mutato].jobb;
                    break;
                default:
                    return(-1);
            }
            putc(fa[mutato].jobb, ofp);
        }
        return(0);
    }

    void main(int argc, char **argv) {
        FILE *ifp, *ofp;

        if( argc != 3 ) {
            puts("Bad number of args !");
            exit();
        }
        ifp=fopen(argv[1], "rb");
        if(!ifp) {
            puts("Input file not found.");
            exit();
        }
        ofp=fopen(argv[2], "wb");
        if(!ofp) {
            fclose(ifp);
            puts("Can't open output file.");
            exit();
        }
        gethead( ifp);
        kipakol( ifp, ofp);
        fclose( ofp);
        fclose( ifp);
    }
}
```

```
rsreset
bal rs.w 1
jobb rs.w 1
----- a0=source al=dest
DeCrunch lea Header, a2
moveq #10-1, d0
tsthead cmpm.b (a0)+, (a2)+
bne.s badhead
dbf d0, tsthead
move.w (a0)+, d1 ;faméret
move.w d1, d0 ;megőrizsük
subq.w #1, d1 ;apa sorszám
lsl.w #2, d0 ;fizikai faméret
movea.l a0, a2
adda.w d0, a2
addq.l #4, a2 ;a2 az adatokra
move.l (a0)+, d0 ;d0=szaml.,
; a0 a fára
subq.w #1, d0 ;DBF-hez
moveq #0, d2 ;bit szaml.
lsl.w #2, d1
vanmeg move.w d1, d4
tovabb tst.w bal(a0, d4.w)
```

```
register int mutato;

for(szaml = 0; szaml<filemeret; szaml++) {
    mutato=apa;
    while( fa[mutato].bal != -1 ) {
        switch( bitbe(ifp) ) {
            case 0:
                mutato=fa[mutato].bal;
                break;
            case 1:
                mutato=fa[mutato].jobb;
                break;
            default:
                return(-1);
        }
        putc(fa[mutato].jobb, ofp);
    }
    return(0);
}

void main(int argc, char **argv) {
    FILE *ifp, *ofp;

    if( argc != 3 ) {
        puts("Bad number of args !");
        exit();
    }
    ifp=fopen(argv[1], "rb");
    if(!ifp) {
        puts("Input file not found.");
        exit();
    }
    ofp=fopen(argv[2], "wb");
    if(!ofp) {
        fclose(ifp);
        puts("Can't open output file.");
        exit();
    }
    gethead( ifp);
    kipakol( ifp, ofp);
    fclose( ofp);
    fclose( ifp);
}
```

```
bmi.s byteok
subq.w #1, d2
bpl.s morebits
move.l (a2)+, d3
moveq #31, d2 ;ennyi bit van

meg
morebits lsl.l #1, d3 ;köv. bit a c-be
bcs.s jobbra
move.w bal(a0, d4.w), d4
bra.s nextok
jobbra move.w jobb(a0, d4.w), d4
nextok lsl.w #2, d4
bra.s tovabb
byteok move.w jobb(a0, d4.w), d4
move.b d4, (a1)+
dbf d0, vanmeg
clr.l d0
rts
badhead moveq #-1, d0
rts

header dc.b "CompPack", 0
```

Tárgy: Amiga parádé V2.0

Helyszín: Parádfürdő,
Kecskeméti váltótábor

Időpont: 1992, július 22-30

A tavalyi siker után, közkívánatra ismét Amiga tábor lesz Parádfürdön! A részvételi díj 400 Ft/nap, ami a szállást, napi háromszori étkezést, valamint géphelyet foglalja magába.

Elhelyezés sátrakban, a géphelyek kőépületben kerültek kialakításra.

Vadregényes környezet, jó levegő, tanfolyamok, copy party, sztárvendég: Éles István

Jelentkezés és részletes felvilágosítás:

Kovács Judit vagy Kristóf András
6000 Kecskemét
Széchányi tér 7.
Tel.: (06-76) 22-342

Privát

Eladó:

Amiga 3000 (230.000), A500-hoz 20MHz Turbókártya (70.000), Evolution HD controller + 50 Mbyte Quantum HD + 2 Mbyte RAM (50.000), PaintJet Color BubbleJet A4-es printer (85.000) DCTV (75.000) Evolution kontroller A2000 v. 3000-hez (25.000), Medusa Atari emulátor - Hardware + Software A2000 v. 3000-hez (15.000)

Tel.: 2764-983 vagy 1682-241/153

ON
DISK

Public Domain

AM 25

Az Amiga Magazin CSAK legális, szabadon terjeszthető (Public Domain), és Shareware programokat árul. A szerzővel való megállapodás alapján vállalkozunk jogdíjas programok jutalékos rendszerben való terjesztésé is. Megrendelőlap a Visszacsatoláson található!

Az AM PD lemeztára újabb darabokkal bővült. Három új lemezről van szó, egy kép, egy játék és egy utility dischről.

APD 024 - Reflections demóképek

Igen, ismét egy Ray-tracer demóképei. Ezúttal egy kevésbé ismert program, a Reflections által készített képeket nézhetjük meg.

APD 025 - Játékok

Erre a lemezre három, a PD játékok átlagos minőségénél valamivel jobb játék került.

MenAce - Egy kétszintes vízszintes scroll-lal dolgozó lövöldözős játék. Dual-playfield módban írták, nem is tűnne ki a szokványos lövöldözős játékok közül, de van egy hatalmas előnye a többivel szemben: A lemezen megtalálható a játék forráslistája is.

Yolanda - Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Hercules nevű játék C-64-re. Hogy,

hogy nem, a játék készítői egyszer csak úgy döntöttek, hogy a játékot átírják Amigára. A régi főhős - a hatalmas erejű Hercules - helyett, egy új, a szebbik nemet képviselő szereplőt alkalmaztak - ő Yolanda. Neki kell a számtalan veszedelemmel szembenézve az összes pályán átjutnia, amihez bizony nem kevés ügyességre van szüksége.

SYS - A sysop gépét teljesen ellepték a vírusok. A te feladatod, hogy egy kis bizgentyűt irányítva elpusztítsd őket, megmentve ezzel a kulcsfontosságú adatokat az elpusztítástól. A játék nem nehéz, a pályás játékok közé tartozik.

APD 026 - Utility

Erre a lemezre olyan PD és ShareWare segédprogramokat gyűjtöttünk össze, amelyeket mi is szinte minden nap használunk.

ARTM - Amiga Realtime Monitor. A rendszer szinte minden paraméterét megnézheted, és a legtöbbet módosíthatod is vele. Most egy gyors leírás a programról: Az ablak alján fehér gadgetek jelzik, hogy a rendszer melyik részeit akarod vizsgálni. Ha egyet kiválasztasz közülük, a

Visszacsatolás

Név: _____

Cím: _____

Írányítószám: _____

Apróhírdetés

Az újságban közölt apróhírdetés díja 200 Ft.
A befizetéshez csekket küldünk.

Public Domain

Egy lemez ára 189 Ft
Ide a lemezek jelét és számát írd be, a befizetéshez csekket küldünk!

Az Amiga Magazin CSAK legális, szabadon terjeszthető (Public Domain), és Shareware programokat árusít. A szerzővel való megállapodás alapján vállaljuk jogdíjas programok jutalékos rendszerben való terjesztését is. Megrendelőlap a Visszacsatolóison található!

narancssárga gadgetek jelzik, hogy mit tehetsz velük. A lehetséges műveletek a következők:

Remove: Ez eltávolítja a rendszerből a kiválasztott elemet.

Close: Lezárja a kiválasztott elemet.

Clear: Törli a kiválasztott elemet.

Priority: A kiválasztott elem prioritását változtatja meg. Igen hasznos funkció, ha egy lassú, számításigényes folyamat megy a háttérben, lecsökkentve a prioritását nem fogja zavarni az előtérben folyó munkát.

More: A kiválasztott elemről közül még több információt.

A vizsgálható rendszerelemek a következők:

Tasks: Az aktív taszkok.

Residents: Az összes olyan resource, library és device, ami jelen pillanatban rezidensen a memóriában található.

Windows: A nyitott screen-ek és ablakok.

Interrupts: A rendszer által kezelt megszakításkérelők.

Libraries: Az adott pillanatban a rendszerben lévő aktív library-k.

Vectors: A reset vektorok.

Devices: Az adott pillanatban a rendszerben található device-ok.

Memory: A memória különböző szegmensei. Ha kiválasztasz egyet közülük, majd a more parancsot aktivizálsz, láthatod hol és mekkora szabad terület található az adott memóriaterületen belül.

Resources: A resource-ok paraméterei.

Mount: A rendelkezésre álló egységek jellemzői.

Fonts: Az aktív karakterkészletek.

Ports: A portok listája és típusaik. Az operációs rendszer ezeken a portokon keresztül értesíti a taszkokat valamilyen esemény bekövetkeztéről.

Assigns: A rendszer fantom-egységeinek hozzárendelési listája.

Hardware: A gép hardware jellemzői.

FixDisk V1.2 - Az egyik legjobb lemezhiba-helyreállító program. Különlegessége, hogy ha egy track megsérül (read-write error), még mindig igen jó eredménnyel visszaállítható vele, ugyanis az operációs rendszer megkerülését követően a hardware-n keresztül beolvassa a nyers lemezadatokat, és különböző furfangos trükkökkel lehetőséget ad az eredeti állapot visszaállítására. Ha



1.500 Ft értékű vásárlás felett 100 Ft kedvezményre jogosít fel.

Szavazólap

A legjobb játékprogram:

- ☐ Amiga
- ☐ Atari
- ☐ Macintosh

A legjobb felhasználói program:

- ☐ Amiga
- ☐ Atari
- ☐ Macintosh

A legjobb demo:

- ☐ Amiga
- ☐ Atari
- ☐ Macintosh

Könyv megrendelés

Az alábbi magyar nyelvű könyv nyomdakész állapotban van. Amennyiben elegendő megrendelés gyűlik össze, kinyomtatjuk. Esetben csekket küldünk a befizetéshez!



1. AMIGA KATALÓGUS

Szines, 152 oldal, A 100 legjobb játék és felhasználói program leírása. Típek, trükkök, 100 HW kiegészítő ismertetése. Cégek és klubok adatai. 299 Ft.

Megrendelőlap

Megrendelem az Amiga Magazint a _____ számtól kezdve

A befizetéshez csekket küldünk, az összeget a megrendelő tölti ki. Amíg a befizetett összegből futja, minden előfizető folyamatosan kapja a lapot. Egy szám ára 148 Ft.

Kérjük karikázd be az egyes cikkek értékelésként a megfelelő számtól! Az összesítést a következő számban közreadjuk!

- 12345 - Okoskodás
- 12345 - Játék
- 12345 - AmigaDOS
- 12345 - AMOS
- 12345 - C tanfolyam
- 12345 - Assembly tanfolyam
- 12345 - Hardware programozás
- 12345 - Könyvtár programozás
- 12345 - Szerszámok
- 12345 - PD rovat
- 12345 - Transfile
- 12345 - Hardware rovat
- 12345 - PowerPacker
- 12345 - Viva Scala
- 12345 - Atari rovat
- 12345 - MIDI
- 12345 - ColorMaster
- 12345 - Börze
- 12345 - VistaPro 2.0
- 12345 - Imagine!
- 12345 - AM válaszok

Az Amiga Magazin CSAK legális, szabadon terjeszthető (Public Domain), és Shareware programokat árusít. A szerzővel való megállapodás alapján vállaljuk jogdíjas programok jutalékos rendszerben való terjesztését is. Megrendelőlap a Visszacsatoláson található!

egy lemezen már ez sem segít, dobj vele egy nagyot.

DiskRepair V2.7 - Szintén lemezhiba visszaállító, ez azonban inkább a DOS file-formátum ellen elkövetett merényletek orvoslására alkalmas.

TrackDos - Igen hasznos prg, különösen crackerek és coderek számára. A lemez track-jeire közvetlenül lehet adatokat kiírni file-ból, valamint a memóriából, és be is lehet olvasni velük oda.

FileMaster - Szintén nélkülözhetetlen. Egy file tartalmát lehet vele editálni hexában és ASCII-ben is. A file-ban előre és hátra mozoghatunk, és kereshetünk is. A program külön érdekessége, hogy nem kell az egész file-t a memóriában tartanunk, lehetséges a lemezen is editálni, így a rendelkezésre álló memória mérténél nagyobb file-okkal is dolgozhatunk.

LZ, Zoo - Két file archíváló program. Ismerettségük a 92/2-es AM-ben található.

MemLook - Egy tetszetős mempeeker. A géped csip memóriáját nézheted át vele.

Screen-X - Körülbelül ugyan azt lehet vele elérni, mint az ARTM Windows opciójával, de rezidensen a tárban maradhat, és ilyenkor igen kis helyet foglal el.

Memory Virus Test - A resetvektorokat nézi át, és ha nem tiszták sikít.

Qed - Quick Editor. Rövid, gyors, hatékony text editor.

Tetra Copy - Egy eléggé ismeretlen másolóprogram, pedig különösen ha sok lemezt kell másolni a legjobb. Ezt nem a másolás szuper sebességével éri el, hanem a benne található tetriss-el, ami segít elviselhetőbbé tenni a másolás unalmas perceit.

Turbo Backup - Ez is egy lemezmasoló, de az operációs rendszer alatt fut. Kicsi, gyors, hatékony.

"Walac" képek

csak IS éven felülieknek!

320 x 512 -es HAM képek,
meglepő minőségben!

🐱 képek: APD 027 - APD 032
🐱 képek: APD 033 - APD 038



- Garanciális és garancián kívüli gyorsszervíz
- Egyedi kéréseket is megpróbálunk teljesíteni!
- Kívánságra behozzuk a kért árucikket!

Anubis kedvezményei:

- C64-es gépét Amiga 500-ra cserélheti!
- Nagyobb összegű vásárlás esetén részletre is fizethet!
- Cégek számára lízingelési lehetőség

**Számítógépes Klub
Amigára, PC-re**

**Hétfőtől-Péntekig
8-16 óráig**

**Érdeklődni az
Anubis KFT
irodájában lehet**

ANUBIS Kft.

**1134 Budapest
Dunyov u. 5
Fsz. 5**

**Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 8-17h**

Noname 5.25" DS DD	316 / doboz
Sony 5.25" DS DDF	660 / doboz
Sony 5.25" DS HDF	1160 / doboz
Sony 3.5" DS DD	900 / doboz
Sony 3.5" DS DD 20db+calc.	2.152 / doboz
Sony 3.5" DS HDF	1.820 / doboz

Mousepad	431-
3 gombos Hitmouse egér	3.840-
Extra joystick	1.680-
512k bővítő	5.660-
3.5" külső lemezegység	10.000-
MIDI interface	3.992-
Sztereoó hangdigitalizáló	7.200-
AT emulátor A500-hoz	27.920-
Philips 8833/II 14" color mon.	31.920-
Action Replay III	14.260-
Megaboard 1.5 Mbyte bővítő	11.000-
Pioneer CLD-1600 interaktív CD	112.750-
Amiga 500	39.120-
Amiga 3000	320.100-
CDTV	103.920-
CDTV trackball	20.600-
RF modulátor	3.428-
Electronic design Y-C genlock	62.400-
A2000 genlock	14.880-
Video Frame Grabber (képdigi)	15.840-
Digiview gold 4.0	15.840-

AM új és régi számok I

Figyelem! A fenti árak az Általános Forgalmi Adót (ÁFA) nem tartalmazzák.

A Visszacsatoláson található kupon kedvezményre jogosít!

Hozzáértő menedzserek, üzletemberek valószínűleg hangos kacajra fakadnának, ha 680xx alapú számítógépeket ajánlanának nekik munkájuk megkönnyítésére. A már jól bevált és olcsó IBM kompatibilis laptopok még mindig szinte teljesen uralják a piacot, de 1992 ebben a tekintetben hozott már néhány újdonságot, és a közeljövőben szerintünk jelentősen nőni fog elsősorban a Macintosh, és talán az Amigák és Atarik részesedése is. A Mac Powerbook az 1992-es év szenzációja. Egy teljes értékű, nagyteljesítményű hordozható Macintosh számítógép, ami elfér az ölkényben.

megjelent. Korántsem olyan nagy érték, mint egy Powerbook, sokkal csúnyább is, de mégiscsak ez az első 680xx laptop amiről tudunk, és ideális társa lehet minden Atari rajongó zenésznek és üzletembernek (a nagy teljesítményigényű felhasználóknak nem elég gyors).

Az Amigák ebben a tekintetben a sor hátulján kullognak, hiszen a Commodore még mindig nem hozott ki laptop Amiga gépet, így a multimédia, a grafika, a zene, na és a szövegszerkesztők, táblázatkezelők, és DTP programok egyelőre maradnak helyhez kötve - már ami a Commodore



Futtatható rajta az összes komoly DTP, grafikai, zenei és multimédia program, ami miatt általában Mac-et vesz az ember. Az egeret helyettesítő trackball a doboz közepére került, a Space billentyű alá, így kényelmesen görgethetjük a nagyujjunkkal. A gép esztétikai értékeit mérlegelve is remekmű, impozánsan hat a reklámfotókon a szép könyvek között a Powerbook. Ez egy olyan számítógép, amit szívesen fogadnék el társamnak az elkövetkező tíz évre, még ha egy szerződésben ki is kötnék, hogy akármilyen új gép jelenjen is meg addig, abból én nem vásárolhatok... Az Atari Stacy már régebben

céget illeti. Az amerikai Amiga World már beszámolt külső gyártók által forgalomba hozott Amiga laptop gépekről, színes LCD kijelzővel, 68000-es processzorral, egy floppy meghajtóval és opcionális hardiskkel - valamilyen PC laptop dobozába gyömöszölve.

Amíg abban reménykedünk, hogy a Commodore kirúgkol egy esztétikus 68030 alapú Pen computerrel (ami az én ideális barátom lenne), írunk néhány szót a már kapható menedzserkalkulátorok és a már kapható asztali Amigák kapcsolatáról.

Atari Portfolio

A jelenlegi "életársam", egy nagyszerű gép. Valójában az első palmtop, azaz a tenyerben illetve zsebben elférő PC. Igen, az Atari Portfolio egy teljes értékű, IBM AT kompatibilis számítógép, ami elfér a zsebedben. Futtathatsz rajta MS-DOS programokat, illetve használható a beépített programokat, amelyeknek mindenki hasznát veheti, akinek sok emberrel kell tartania a kapcsolatot, és sok elintézni valója akad (szövegszerkesztő, LOTUS kompatibilis táblázatkezelő, naptár, telefonszám nyilvántartás). Ez nem egy "igazi" Ataris termék, hiszen nem Atari programok futtathatóak rajta, de szerintem az Atari rovatban biztos bővebben esik majd róla szó. Részemről csak annyit, hogy egy opcionálisan megvásárolható paralel port segítségével összekötheted az Amigáddal is (ugyanígy Atarival és PC-vel is természetesen). A Portfolión a beépített "Setup" programmal, és az Amigán az AM002-es PD disken található JR-COMM segítségével megoldható a file-ok transzferálása. Így a telefonszámaidat, adataidat, megírt leveleidet, írásaidat átviheted az Amiguszra további feldolgozás céljából (grafikai megjelenítés, DTP stb.). Egy tipp (ha az Atarisok kihagynák): az Atari márkaboltban megvásárolható a Portfolióhoz a magyar ékezetes betűket kezelő utility.

CASIO menedzserkalkulátorok

A Yellow Computing nevű német cég terméke a "Transfile Amiga SF". Az ára 179 DM, amiért kapsz egy interfész kábelt, angol programot lemezen, részletes angol nyelvű kézikönyvet.

Kompatibilis az SF-7000, SF-7500, SF-8000, SF-9000 SF-9500-al és bármelyik Amigával. (az A1000-hez szükség van egy serial port adapterre). Az

átvitel sebessége 9600 baud. A következő adatbázis mezőket lehet átvinni Amigára:

Telephone Directory (telefonszámok)
Business Cards (névjegyek)
Memo (feljegyzések)
Schedule (házi/irodánapió)
Calendar (naptár)

A TRANSFILE segítségével nemcsak egyszerűen átviheted az adatokat, hanem kereshetsz bennük, sőt editálható is azokat. Nagy mennyiségű rekord (adat) bevitelle sokkal kényelmesebb a nagyobb Amiga billentyűzeten. Az áthozott adatokat kimentheted biztonságos Amiga 3.5"-es lemezre, esztétikusan kinyomtathatod mátrix, lézer, vagy bármilyen nyomtatóra. A megváltoztatott adatokat a végén vissza is küldheted a Csiódba. Nagyszerű lehetőség, hogy a kimentett adatokat felhasználhatod az Amiga multimédia programokban (pl. AmigaVision), és a legjobb adatbáziskezelőkben, mint például a Superbase Professional 4. A TRANSFILE-t sokat tesztelték, hogy minden más Amiga programmal tudjon egyszerre futni, és hardiskre is installálható természetesen.

Akit érdekel ez a téma, további információért csak a német céget keresheti meg, akik folyamatosan fejlesztik a programot, és egy sor új kalkulátorral való kompatibilitás megoldását tervezték, mikor a Amiga 91-en megkérdeztem őket a jövőről.

Yellow Computing
Tel.: 00-49-7136-4097 (angolul, vagy németül)
Postfach 1136
D-7107 Bad Friedrichshall

BBKing

Terjesztőink:

Novotrade 2C áruház, Budapest XIII. Balzac u. 35. Tel.: 1-402-954

Anubis, Budapest Dunyov u. 5. Tel.: 1-497-493

ACOMP, Budapest Álmos vezér útja 17. Tel.: 183-18-17

7D betéti társaság, Budapest Cservenka M. tér 2. Tel.: 183-38-96

Cikk-Ion kisáruház, Budapest Örs vezér tere

Digitally Kft., Budapest Telepy u. 29 Tel.: 113-54-24

Atari márkabolt, Budapest Andrássy u. 40 Tel.: 112-3675

Novotrade áruház, Miskolc

Sokszor igen jó lenne tudni, hogy lemezműveletek alatt éppen hol jár a az író olvasó fej. Nos ez a probléma ezután könnyen megoldható, Varga Csaba jóvoltából...

Track Counter

A Track counter, magyarul track számláló tulajdonképpen az aktuális track pozíciót jeleníti meg, "monitorozza" arról a floppy drive-ról, amelyekre installáltuk. Felépítése végtelenül egyszerű, tulajdonképpen kész számláló és kijelző-meghajtó modulokból (IC-kből) állítottam össze. A 4510-es IC egy dekadikus (10-es) fel-le számláló. Van egy órajel bemenete a CLK. A számláló az erre a bemenetre érkezett felfutó éleket számlálja, azaz azon változásokat, amikor a digitális jel alacsony állapotról magasra vált. Van egy irány bemenete, az UP/DOWN, ami eldönti, hogy az előbb említett impulzusok hatására felfelé, vagy lefelé számoljon. Felfelé számolásnál 9 után a 0 következik, lefelé számolásnál pedig éppen fordítva. Van egy C jelű átvitel bemenete is. Ha itt logikai 0 van, akkor a számláló számol, ha pedig 1, akkor nem. Az IC rendelkezik egy ugyan ilyen kimenettel is, ami lehetővé teszi, hogy a következő fokozat csak akkor lépjen egyet, amikor az előző kilencről nullára, vagy nulláról kilencre vált. Ezzel lehetséges volna százaz, vagy akár ezres számláló sorozat építése is. Van még egy PRESET és egy RESET bemenet is. Ha a PRESET bemenetre magas szintet adunk, akkor az IC nem számol, hanem az A1-A4 bemenetet viszi át a kimenetre, és írja be a számlálóba. A RESET bemenetre adott logikai 1 szint esetén pedig az összes bit nullázódik, azaz a számláló törlődik. Hogy a kapcsolás mégis a PRESET bemenetet használja a számláló kinullázására, annak az az oka, hogy létezik egy 4029 típusjelű IC, amely roppant hasonló, de nincs RESET bemenete. Ennek a megoldásnak köszönhetően ebben a kapcsolásban a két IC csereszabatos, ha tehát a 4510 éppen nem kapható, használható helyette a 4029 is.

Mivel a számláló kimenete BCD, amit még át kell alakítanunk egy normál hétszeggmenses kijelző számára, szükséges még egy fokozat. Ez a fokozat egy 4543-as típusjelű kijelző meghajtó IC. Ez alakítja át a BCD számot a kijelző számára, és ha azok nem igényelnek túl nagy meghajtó teljesítményt, akkor a kijelző közvetlenül ráköthető a kimeneteire. Ez a kapcsolás is így működik, a kijelző egyes szegmensein 3.5 mA áram folyik (az IC egyébként 10 mA-ig terhelhető). Az IC-nk a BCD bemeneteken kívül van még három bemenete, az LD, a BI és a PH. Ha az LD bemenetre logikai egyes szintet adunk, akkor az IC átvesszi a bemeneteire adott számot, ha pedig nullát, akkor az átmenetkor fennálló állapotot tárolja, míg a bemenet

újra 1 nem lesz. A BI bemenet a kijelzők meghajtását engedélyezi. Ha ez a bemenet logikai 0, akkor a kijelzők kapnak áramot, ha pedig 1, akkor nem. A harmadik bemenet, a PH "jdomítja" az IC-t a kijelző típusához. Az ide beadott egyes szint közös anódú, nullás közös katódú, négyszögjel pedig LCD kijelző használatát teszi lehetővé.

Az áramkör többi része a disk-kiválasztásban, a számlálók nullázásában vesz részt, itt most nem vesztegetünk rájuk több időt.

Érdekes azonban a kapcsolás egy másik része, ami tulajdonképpen teljesen független a track számlálótól, mégis hasznos lehet vele együtt megépíteni. Arról van szó ugyanis, hogy öt ellenállás és egy tranzistor segítségével a POWER és a DISK ledek eredeti funkciójuk megtartása mellett egyébre is rábírhadjuk. (A kapcsolási rajzon ezt a részt egyébként a lap tetején találhatjuk - a szerk.) Aki a kapcsolás ezen részét megépíti, a következő változásokat tapasztalhatja majd:

1. A POWER LED jobb oldala valóban a bekapcsolt állapotot jelzi.
2. A bal oldal az eredeti módon működik, tehát a filter programozottsági állapotát jelzi ki.
3. A DISK LED jobb oldala az eredeti módon a beépített drive működését jelzi.
4. A bal oldal bármelyik lemezegységén végrehajtott írási művelet hatására világít.

Ezt az átalakítást az teszi lehetővé, hogy az Amigában alkalmazott jelző ledék nem egy, hanem valójában két egységet tartalmaznak, és csak a műanyag házuk közös. Ha óvatos kiforrasztás után még a műanyagházat is kettéfűrészljük, és a két ledet egy sötét kartondarabbal kettéválasztjuk, még a fényátszűrődés is megszűnik.

A megépítéshez sok sikert kíván:

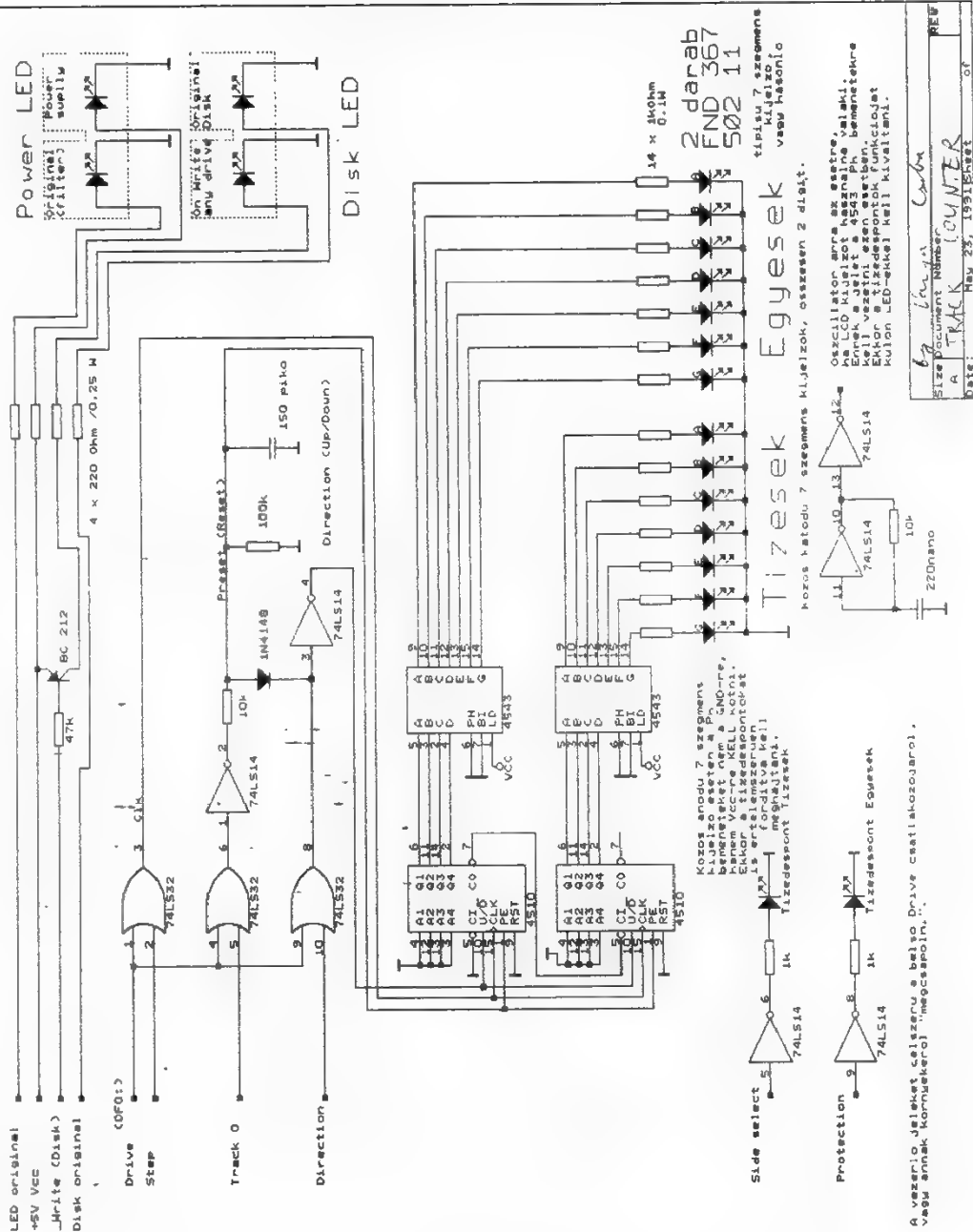
Varga Csaba

Csoki!

A legnépszerűbb Amiga és Atari klub az országban. Pénteken csak tagsággal, szombatokonként MINDENKI számára szabad. Programcsere, vásárlási lehetőség adott. Monitor bérelhető. Érdeklődni telefonon lehet.

Csokonai Művelődési ház

1153 Budapest, Eötvös u.64-66
Tel.: 169-0495, 189-2240



Az AM hasábjain már jelent meg egy cikk, amiben a különböző célú tömörítők között próbáltam meg rangsorolni. Akkor ígéretet tettem arra, hogy a leggyakrabban használtakról részletes leírást is közlök majd. Most ennek az ígéremnek teszek eleget.

Miért épp a PP ?

A powerpacker nem a legnagyobb hatékonyságú (a TurboImploser jobb), ugyanakkor a leggyakrabban használt tömörítőprogram. Mi ennek az oka ?

- A program képes más tömörítővel sűrített file-ok kicsomagolására.
- A 2.xx verzió shareware.
- Adatfile-okat is tömörít.
- Van hozzá forrás nyelven adatfile-kitömörítő.
- Tömörített szövegfájl-okhoz van szöveg megjelenítő.
- Programozható, ami azt jelenti, hogy több állományt tömöríthetünk anélkül, hogy a géphez hozzá kellene nyúlunk (pld. éjszaka).
- Kitömörítéshez csak 64 byte-tal igényel több memóriát, mint a kitömörített file hossza.

Itt hívom fel a figyelmet, hogy a PP 2.3b verziója teljes dokumentációval, kitömörítővel megtalálható a 253-as AmigaLibDisk-en.

Az ótlap

A program teljes egészében menüvezérrrel, ahogy ez Amiga programok esetében megszokott. Vegyük hát sorra a menüpontokat !

Project menü

- Load: File betöltése. Ha tömörítetlen file-t töltünk, a tömörítés, ha tömörített, akkor a kitömörítés indul el automatikusan.
- Save: Itt lehet a ki-, vagy a betömörített file-t kimenteni.
- Delete: File törlése a lemeztől.
- WorkBench: A WB képernyő lezárása (ha lehet) vagy megnyitása. Ha lezárjuk a WB képet, a szabad memória mérete kb. 42 kbyte-tal megnő.
- Sleep: Ezzel küldhetjük aludni a programot. Ilyenkor egy ikon kerül a képernyőre, amivel a PP-t újra aktivizálhatjuk. Ügyeljünk rá, hogy ha van tömörített program a memóriában, azt előbb mentsük le, mert a puffer törlődik. A sleep funkció kb. 40-50 kbyte memóriát szabadít fel.
- About: A programról ír ki információkat.
- Quit: kilépés.

Prefs menü

- Command file: Ha bekapcsolt, programfile-okkal dolgozunk.
- Data file: Ha bekapcsolt, adatfile-okkal dolgozunk.
- Decrunch Color: A kitömörítés alatt villogtatott szint adhatjuk meg.
- Efficiency: A tömörítés hatékonyságát állíthatjuk be. A legkisebb, ugyanakkor a leggyorsabb a Fast, a leghatékonyabb, de a leglassabb a Best. Kiseb file-ok esetén egyébként nem feltétlenül a Best a leghatékonyabb.
- Speedup Buffer: A gyorsító memóriaterület méretét határozza meg. Minél nagyobb, annál gyorsabban dolgozik, ugyanakkor annál kevesebb memória marad szabadon a tömörítendő file számára.
- Data suffix: Ha bekapcsoljuk, adatfile-ok tömörítése esetén a kimeneti file nevéhez hozzáadódik a .pp kiterjesztés.
- Auto HunkLab: A kiválasztott, a HunkLab menüben beállított műveletek automatikusan végrehajtnak tömörítés előtt.
- Auto Recrunch: Ha aktív, a kitömörített file-ok automatikusan újra tömöríthetők.
- Library HDR: Ha bekapcsoljuk, programfile-ok esetén a powerpacker.library szükséges a kitömörítéshez. Ilyenkor a tömörített file pár száz byte-tal rövidebb lesz.
- Encrypt data: Adatfile-ok titkosítását engedélyezi.
- Color Crunch: A Decrunch Color-nál megadott szín villog a tömörítés alatt is.
- Led Crunch: Tömörítés alatt villog a led, így egy hosszabb tömörítési procedúra alatt kikapcsolhatjuk a monitort, ekkor a led-villogás megszűnt jelez, hogy a tömörítés kész.
- Multitask: Ha kikapcsoljuk, tömörítés alatt letiltódik az operációs rendszer, és a munka felgyorsul. Ilyenkor nem szabad lemezt cserélni, mert az a rendszer összeomlásához vezethet !
- Paging: Ha kiválasztott, az információs ablak betöltével a program vár amíg megnyomjuk az egér bal tüzgombját.
- Overwrite: Ha bekapcsoljuk, kimentés esetén nem kér megerősítést, ha egy már létező file-t akarunk felülírni.
- Verify Sleep: Ha kiválasztott, a Sleep funkció megerősítést kér.
- Sound alarm: Ha aktív, a tömörítés végén hangjelzést kapunk.
- Save preferences: A beállítás kimentése. Ezután a program betöltése után ez a beállítás lép érvénybe.

Recrunch menü

- Recrunch: Egy más packer-rel tömörített file

kitömörítése, majd újratömörítése. Ha a file a PowerPacker-rel lett tömörítve, csak kitömörít. Ha az Auto Recrunch funkciót (Prefs menü) bekapcsoltuk, a Project/Load funkció tömörített file esetén automatikusan újratömörít.

- Recrunch Always: Akkor is újratömörít, ha a program a PP-vel lett tömörítve.
- Change Color: Nem tömörít újra, csak a kitömörítés alatt villogtatott színt változtatja meg a Prefs/Decrunch Color-nál beállítottára.

A többi menüpont nem él, csak azoknak a tömörítőeknek a listáját adja, amelyek file-jait a PP képes kitömöríteni.

HunkLab menü

A Hunklab menü két részből áll. Egyikben a elvégezni kívánt műveleteket állíthatjuk be, a másikban pedig a beállított műveleteket indíthatjuk el.

- Code to CHIP: Ha aktív, a program kód hunk-jai a CHIP memóriába kerülnek.
- Data to CHIP: Ha aktív, a program data hunk-jai a CHIP memóriába kerülnek.
- BSS to CHIP: Ha aktív, a program BSS hunk-jai a CHIP memóriába kerülnek.
- Remove Symbol: Ha kiválasztjuk, a programból eltávolításra kerülnek a futtatáshoz szükségtelen Symbol hunk-ok.
- Remove Debug: Ha kiválasztjuk, a programból eltávolításra kerülnek a futtatáshoz szükségtelen Debug hunk-ok.
- Process & Crunch: Betölt egy file-t, elvégzi rajta a beállított műveleteket, majd tömöríti. Ha a Prefs/Auto Hunklab aktív, a Load funkció is elvégzi a műveleteket.
- Process File: A file-on csak a műveleteket végzi el, nem tömöríti.

Script menü

Mint a bevezetőben említettem a PP programozható is. Az a programozás is teljesen menüvezérelt, ami azt jelenti, hogy a kiválasztott menüpontokat a program megjegyzi, majd sorban végrehajtja őket.

- Clear Script: Törli a programlistát.
- List Script: Kilistázza a programlistát.
- Set #Command: A maximális programlépésszámot állíthatjuk be vele.
- Script log file: Ha itt megadunk egy file-t, végrehajtás közben az üzeneteket ebbe küldi.
- Destination dir: A (ki)tömörített file-okat ide menti el. *
- Start Recording: Programozás kezdete. Az ezután kiválasztott menüpontok nem hajródnak

azonnal végre, hanem a program megjegyzi őket.

- Stop Recording: Programozás vége. *
- Delete Last: Az utolsó parancs törlése. *
- Delete Command: A kiválasztott parancs törlése. *
- Insert Command: Beszúrás a kiválasztott parancs elé. *
- Skip Crunched: Végrehajtás alatt a már tömörített file-okat átugorja. *
- Delete Source: Tömörítés és kimentés után törli a forrásfile-t. *
- Execute Script: A program végrehajtása.

A *-gal jelölt parancsok csak Programozási módban aktivizálhatók.

PPData

A 2.3b verzió (shareware) lemezén találhatóunk egy ppdata alkönyvtár. Ebben található egy adatfile-kitömörítő Aztec C-vel lerfordítható változata. Maga a kitömörítő egy #asm utasítás után, assembly nyelven található, így bármelyik (pld demo) programba beépíthetjük. Tapasztalatom szerint a kitömörítő működik a 3.0-ás PP-vel tömörített file-okkal is. Fontos tudnivaló, hogy ha kereskedelmi célú programokhoz óhajtjuk használni a PP-t (pld. játék), ehhez a szerző írásos beleegyezése szükséges.

Bódy Attila

Magyar ikerítés DTP az Amiga? Többi nem csak ide! Felgyanyszerenés. 100% Page3-tan. Kompatibilis soktípusú kiadvány az AM-tel! Levelezhet mindkét 500 Ft!

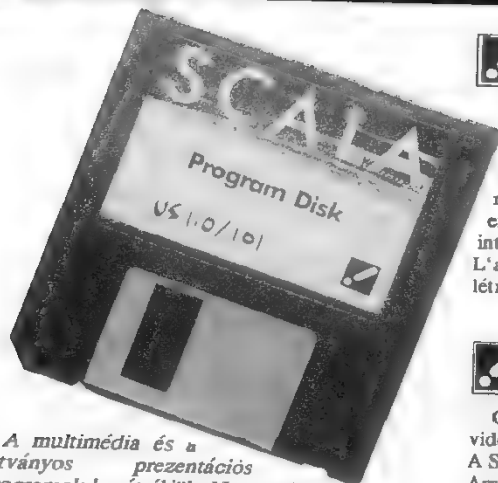
ASD 01

ARTISTIC ŐŰ
Bleaser C. ŐŰ
Bookman ŐŰ
Colomba ŐŰ
Courier ŐŰ
Elegance ŐŰ
Formula Round ŐŰ
Formula Solid ŐŰ
Futura Xbold ŐŰ
Helvetica ŐŰ
Jantia ŐŰ

Megrendelhető a visszacsatoláson

ASD 02

Letra Gothic ŐŰ
Oriental ŐŰ
Palatino ŐŰ
Roman Bookface ŐŰ
Saturn ŐŰ
Spokane ŐŰ
Thames ŐŰ
Tom Hudson ŐŰ
Tyme ŐŰ
Univers. Roman ŐŰ



multimédia program

A SCALA segítségével szövegeket, élő videoképet, video animációt, rajzokat, fotókat, diákat, hangokat és zenét szinte végtelen módon kombinálhatsz össze. A SCALA ideális eszköz mindazok számára, akik hisznek a multimédia erejében, és egy jó számítógéppel hatékony interaktív oktató, információs, bemutató vagy éppen L'art pour l'art multimédia műalkotást szeretnének létrehozni.



video feliratozó rendszer

Olyan könnyedén készíthetsz feliratokat a videóhoz, mintha egy szövegszerkesztőbe gépnél. A SCALA 2.0-val szuperéles (antialiasing), standard Amiga (pl. Dpaint), illetve 2.0-as op.rendszer alatt vektorbetűket is használhatsz. A programhoz mellékelnek számos speciálisan kiválasztott, videón is jól mutató betűtípust. Az eredmény: professzionális hatású feliratok!

A SCALA filozófia

Ez a programot együtt fejlesztik olyan felhasználókkal, akiknek gőzük sincs a programozáshoz. Így érik el, hogy a SCALA-t mindenki percek alatt képes megtanulni használni. Minden úgy működik (és működik!), ahogy azt az ember józan paraszti ésszel elvárja.

Másodsorban azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy kevés idővel, vagy művészi hajlammal megáldott

A multimédia és a látványos prezentációs programok korát éljük. Nem tudom megállni, hogy ne jegyezzem meg: mosolyognom kell, mikor IBM kompatibilis gépeket látok "szenvadni" hasonló alkalmazásokban. Ha beszélni tudnának szegények, hangosan jajongának a fájdalomtól, miközben az őket kiállító úriembereknek fülig ér a szájuk a gyönyörűségtől...

Ebben a cikksorozatban igyekszem minél több embert meggyőzni arról, hogy egy jól kiépített Amiga és a SCALA egy tökéletes házasság, és jól fel kell kötnie a hardvert és a szoftvert - bármilyen platform is legyen "az illető" - ha talpon akar maradni a ringben ezzel a házaspárral szemben... Megismerkedhetsz majd a SCALA-val, sőt szó lesz alapfokon az Amigáról (melyiket a SCALA-hoz?!), és az egyes perifériákról is.

Mi is a SCALA?



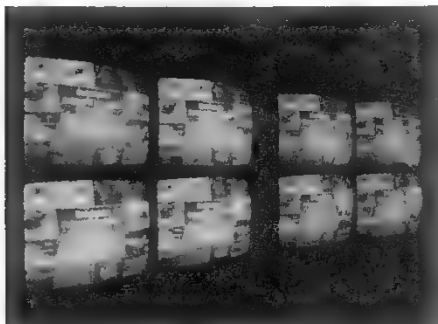
prezentációs csomag

Ötleteid bemutatásához nincs jobb eszköz. A SCALA-ban mindent megtalálsz, ami professzionális megjelenésű prezentációk készítéséhez szükséges. A SCALA 2.0 olyan effektusokra is képes, amelyek még más Amiga programokban sem voltak korábban megtalálhatóak, egy PC felhasználónak pedig általában egyszerűen áll a lélegzete.



felhasználók is látványos, esztétikus prezentációkat tudjanak készíteni. A professzionális betűkészletekkel, speciálisan előkészített, valóban használható háttérképekkel és a hatalmas számú képrükkel a SCALA a lehető legnagyobb segítséget nyújtja a cél elérésének érdekében. A mondanivaló persze fontosabb, mint a technológia, amivel az információt átadod. A SCALA megfelelő eszköz, hogy a mondanivaló mindig a fókuszban maradjon.

And the winner is...



A koppenhagai központú KTAS kábeltelevíziós hálózat a világ 10 legnagyobb ilyen jellegű cége közé tartozik, több mint 300.000 lakásban közel 1 millió ember nézi a dán fővárosban és környékén. A KTAS 24 különböző programot kínál egyidejűleg, a 25-dik a Service Channel, amit a SCALA segítségével szolgáltatnak és információkat tartalmaz a többi 24 csatorna műsorával kapcsolatban. Az információ a képernyő közepén jelenik meg, amit 12 különböző csatorna miniatürizált képe vesz körül. Percenként váltanak a másik 12 csatornára, így a néző igen rövid idő alatt áttekintheti, hogy hol találja meg a számára legérdekesebb műsort. Kirakatokban és kávéházakban is nagyon gyakran hagyják a Service Channelt a képernyőn. A SCALA segítségével pillanatok alatt lehetőség van bármilyen információ megjelenítésére. Két perc sem telik el, ha üzenzavart jelentenek valamelyik körzetből, amíg a Service Channel-ben megjelenik az üzenet, így nem csörögnek annyit a telefonok, és a technikai személyzet jobban koncentrálhat a hiba elhárítására... A SCALA egy sor új lehetőséget nyújtott a KTAS számára grafikai téren, ami különösen kezdeti "népszerűsítő" időszakban nagyon

fontos volt számukra. Szintén a SCALA mellett szót, hogy ezt a programot többen is könnyedén meg tudták tanulni használni.



A stockholmi Arlanda repülőtéren jelentősen megnövekedett Tax Free üzletek bevétele, amióta beindítottak egy új információs rendszert. Két számítógépet és 22 TV képernyőt installáltak ezidáig. Az utasok Tax Free ajánlatokat, híreket, időjárás jelentéseket és praktikus tanácsokat, aktualitásokat olvashatnak. Az információt folyamatosan frissítik. Tervezik számos új skandináv repülőtér bekapcsolását egy hasonló hálózatba. Jonnie Brundin a "Scandinavian Airlines" számítástechnikai szakértője szerint a SCALA - Amiga duó bizonyult az összes megvizsgált rendszer közül a legegyszerűbbnek és legmegbízhatóbbnak. "Ami alapvetően különbözik más rendszertől, hogy a felhasználó pillanatok alatt megváltoztathat bármilyen információt. Árakat, híreket és üzeneteket egy-két perc alatt ki lehet cserélni, feltéve, hogy ismered a billentyűzetet!"

A sorozat későbbi részeiben is írni fogunk sikeres SCALA alkalmazásokról, amiből mindenki meríthet ötleteket, és jól demonstrálják a rendszer hatékonyságát.



Still video

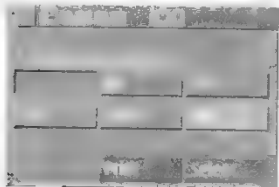
A "video fényképezőgépek" már aránylag régen megtalálhatóak voltak a piacon, de nem arattak áttűtő sikert. Hogy őszinte legyek, én is szkeptikus voltam, hiszen egyelőre egy Canon ion kamera drágább, mint egy video-8 kamkorder és semmi értelmét nem láttam az egésznek, amíg az Atari márkaboltban be nem mutatták nekem a csodabogarat. Kb. 50 db

nagyfelbontású 24 bites, azaz 16,7 milliószínű képkockát képes egy lemezre rögzíteni. Meglepett, hogy a képek minősége egyszerűen lenyűgöző! Az elkészült 24 bites képeket Harlequin kártyán jelenítettük meg, és táva maradt a szánk! A TVPAINT nagyszerű lehetőségeket teremt a fotók utólagos színezésére és retusálására is. Sajnos a legtöbb helyen egy "rossz" VGA kártyán jelenítik meg a képeket, ami nem tükrözi a Canon képek lenyűgöző minőségét.

A video fényképezésnek számos előnye van (kétségtelenül van néhány hátránya is):

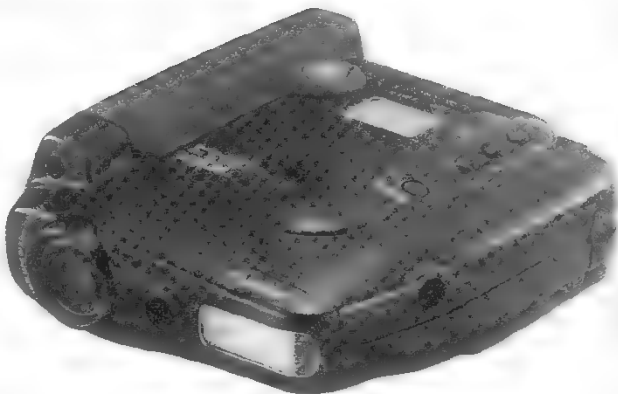
- nem kell új filmet venni, a floppy törölhető, és új képek "fényképezhetők" rá
- a képeket azonnal visszanezhetjük TV-n, nem kell várni az előhívásra és kidolgozásra, arról nem is beszélve, hogy fizetni sem kell érte
- a képeket azonnal és egyszerűen átvihetjük egy számítógépbe, ahol tovább feldolgozhatjuk DTP és videós programokban
- a képeket minden külső eszköz nélkül (pl. diavetítő) nélkül napfényben is bemutatjuk a közönségnek
- a digitális fotók minősége nem romlik, később is tökéletesen reprodukálhatóak (nem úgy, mint a polaroid)

Az ilyen kamerák elterjedését eddig a (még mindig viszonylag) magas ár, és az tény gátolta meg, hogy az emberek, ha már fényképeznek, szeretik az eredményt papíron is viszontlátni.



A SCALA-t gyártó Digital Vision a Canon szoftver partnere volt a több száz európai fotózletben

installált Canon ion print szolgáltatás létrehozásában. Egy Amiga500 és a SCALA print service program vezérli a másolási folyamatot. Csak a lemezt kell bevinned, és a kedvenc képeidről meglepően jó minőségű papírképet kérhetsz a legkülönbözőbb méretekben (ilyen szolgáltatásról Magyarországon még nem tudunk sajnos).



Canon ION still video camera

Az RV-321-es still video playback unit segítségével a digitális fényképek a SCALA prezentációd részét képezhetik. Egy genlock segítségével szövegeket, és grafikai effektusokat elegánsan adhatsz a frissen készített fotókhoz. Az Amiga a soros porton keresztül vezérli az RV-321-et, így a SCALA-ból ki tudod választani a kívánt fotót a megfelelő felirattal, grafikával kombinálva.



Canon RV-321 Still Video Player

A Canon ion fényképezőgépet az Atari márkabolt bocsájította rendelkezésünkre kipróbálás céljából.

Bordás Bence

Digital Punch Line társaság
H-1399 Budapest, Pf.701/556
Tel.: 156-9393

Vállaljuk komplett Amiga és PC alapú rendszerek tervezését és beszerzését. 50% előleg befizetése után 1-3 hét határidővel átadjuk a kulcsrakész összeállítást.

információs, multimédia
rendszerek

professzionális teletext rendszer
feliratozás

2D & 3D videografika

nyomdai előkészítő rendszer

DPL Stúdió:

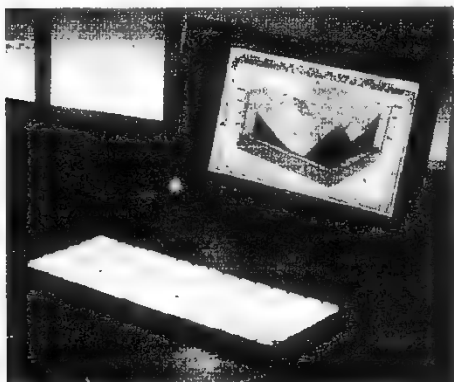
Komplett multimédia prezentációk kivitelezése.
Professzionális videografika
Szoftver - hardver fejlesztés és értékesítés

naGYIElbontású száMítóGÉpes graFIka és aNi máció, mULTImÉdIA, soFT és haRdwAre, szaKtÁnáCsadás

Mégmértetett és ...

Már az első fényképek megjelenésekor sejtettük, hogy valami igazi újdonsággal rukkolt ki Tramiel úr csapata. A karcsúságával, légiességével a végy titokzatos tárgyává előlépett notebook

bemutakozása valóban szolgált meglepetésekkel. "Személyében" az első hordozható Atari számítógépet tisztelhetjük. (Már hallottam olyanokról akik a Stacy-t ebbe a kategóriába sorolják, de ők minden bizonnyal a számítástechnika mellett a testépítés iránt is komoly elkötelezettséget éreznek.) Egy notebook-tól elvárhatóan a CeBIT-en látható példány 1 Mb RAM-mal és 40 Megabyte-os winchesterrel rendelkezett. Soros, párhuzamos, MIDI port, külső floppy és winchester valamint billentyűzet (!) csatlakozó kínál kapcsolatot a külvilággal. 640x200-as monokrom LCD képernyője nem foszt meg senkit a Stacy-n már megszokott "Találd meg az



egérkurzort" című játéktól (sajnos) és bizonyos megvilágítási körülmények között valamint meghatározott láátószög alatt továbbra is csak találghatunk mi az, amit látunk. Remekül oldották meg viszont a hordozható gépeknél oly fontos akkumulátor-élettartam növelését, melynek következtében az átlagos 2-3 órás működési idő dupláját, háromszorosát teljesíti az ST Book. Ebben bizonyára nem kis szerepe van annak, hogy az éppen nem használt winchester folyamatos pörgés helyett szépen leáll, jelentős energiát takarítva meg. Kéllemes perceket szerez a billentyűzet is. A dicséret után azonban nem halogathatom tovább, annak a felépítésbeli megoldásnak a taglalását, amely valószínűleg alapvetően meghatározza majd a gép vásárlóinak körét, s ezzel a gép további pályafutását. A drámai tény az, hogy a gépben nincs floppy meghajtó. A programok feltöltését kizárólag a kommunikációs portokon keresztül tehetjük meg. Dörzsöltebb olvasókban természetesen már megmozdult a kisördög: Mi történik ha a civilizációtól (és minden ST-től) távol berogyik a winchester, azon kívül, hogy idegösszeomlást kapunk. Nos a californiai fiúkat nem könnyű megfogni. Az ST Book ROM-jába beégettük a harddisk formázásához, particionálásához szükséges programot és egy kommunikációs szoftvert. A magam részéről nem vagyok elragadtva az ötlettől (ellentétben az ST User kolumnistájával). A gép jelenlegi formájában feltételezi, hogy vásárlójának 1./ van már egy ST-je 2./ van Ataris ismerőse 3./ lakóhelyén van olyan türelmes Atari kereskedő, akihez minden defektnél el lehet rohanni. A Stacy kiváltása úgy tűnik tehát megmaradt a holnap feladatának. Azok számára akik a fenti kitételek valamelyikének megfelelnek és az 1500 fontnyi vételárat is elő tudják teremteni valóban nyugodt szívvel ajánlhatom az ST Book-ot, nem fognak csalódi benne.

(—sz—)

 **ATARI**

HUNGARIAN ATARI TRADING CENTER
HAT Cent Kft. 1061 Budapest, Andrássy út 40.
Tel./fax: 112-3675

 **ATARI**

Ünctünkben professzionális, magyar nyelvű ügyviteli programok,
valamint a Roland hangszerek és plotterek is megvásárolhatók.

Számítógépek:

520 STFM	24.792,-
520 STFM +	27.992,-
1040 STFM	31.992,-
1040 STE	39.992,-
MEGA STE 4	151.992,-
TT 0304	235.992,-

Ügyviteli szoftverek:


Cypress - szövegszerkesztő	21.000,-
1st Address - címnnyilvántartó	9.500,-
1st Base relációs adatbank	19.500,-
K Fakt - univerzális ügyvitel	29.500,-
K-Fibu - kettős könyvelés	39.500,-
Scigraph - üzlet grafika	29.500,-

Zenei programok:

C-LAB Creator SL	28.400,-
C-LAB Notator SL	45.540,-
C-LAB Explorer 32	10.688,-
C-LAB Explorer M1	11.840,-

Fenti áraknak az ÁFA-t nem tartalmazza!





MIDI ROVAT

Rovatvezető: CHR\$

Üdvözöllek kitaró MIDI rajongó, ki oly bölcs vagy, hogy eme szédítő, megvadult világban fáradhatatlanul küzdöd magad végig e nemes téma rovatának hasábjain. Bizonyára észrevetted (ha nem, az se baj), hogy a botúméret ezúttal kisebb, ami talán szándékosan is elárulja: egy kis fejtörést következik. Az előző számban már hantáztam arról, hogy valójában mire is jó az a MIDI, s úgy gondolom, ideje a témába ezúttal mélyebben is belemerülni.

Egy valamirevaló szintin – ugyebár – három MIDI csatlakozó található, mely nem tévesztendő (és kötetendő) össze a DIN-szabványú analóg hangcsatlakozókkal. Az átküldendő adat a MIDI OUT csatlakozón hagyja el a készüléket, ami a másik kútyu MIDI IN-jébe torkollik. A MIDI THRU-nak az a megüsztelő feladat jutott, hogy az IN-be érkező jeleket változtatás nélkül egy további szerkezet IN-jébe továbbítsa. Így lehetséges a hangszerek láncolása, mégpedig egyidőben egyszerre tízenhat.

Elvileg ! Sajnos a valóságban a negyedik-ötödik THRU csatlakozó után a masinak elfordult adatokat kapnak, s elkezdnek butaságokat csinálni. Ezt elkerüldendő, célszerű a rendszert minél egyszerűbben felépíteni, a MASTER-t és a SLAVE-t egymáshoz minél "közelebb" telepíteni.

A MIDI használatának elsajátításához elengedhetetlenül szükséges az alapvetőbb fogalmak tisztázása: (a továbbiakban a küldő egység a MASTER, a fogadó pedig a SLAVE)

Channel

A MIDI szabvány 16 csatornát támogat. Ezeken az egymástól független csatornákon továbbítja az üzeneteket, tehát egyetlen MIDI kábelben egyidőben 16 rész szólhat meg. Mivel ezek az üzenetek együtt haladnak át az összes – a hálózatba telepített – készüléken, a MIDI csatornák beállításával tudom a megfelelő üzenetet a megfelelő berendezéshez hozzárendelni.

Mode

Mint az előbbiekből kiderül ahhoz, hogy a master és a slave együtt szóljon, azonos csatornán kell lenniük. Van azonban erre egy másik lehetőség is: az OMNI ON állapot, melynél a slave mind a 16 csatornára válaszol. Sequencer használatokor ez a mód természetesen nem használható, mivel ekkor szükséges a csatornák megkülönböztetése.

A MONO és POLY módokkal definiálható, hogy az információ monofonikus (egyszerre csak egy hang), vagy polifonikus (egyszerre több hang). Billentyűs hangszereknél, zongoránál, szintinél a POLY mód használatos, a MONO mód pedig a MIDI gitár kontrollereknel nyer alkalmazást, ahol a hat gitárhúr hat külön csatornán üzemel.

A MIDI INFORMÁCIÓK TARTALMA:

Ezek az információk alapvetően két nagy csoportra oszthatók, úgymint channel message (csatorna üzenet) és system message (rendszer üzenet). (Azért hangsúlyozom és említom előbb az eredeti angol megnevezéseket, mert jobban jársz, ha azokat szokod meg, később is minden irodalomban így található majd meg.)

Channel Message

Ezek az üzenetek egy konkrét MIDI csatornán haladnak a meghatározott berendezés felé, így csak azokra a készülékekre vannak hatással, melyek erre a csatornára vannak állítva Channel Message például a note on/off (egy billentyű leütése/elengedése), vagy a pitch bend (hangemelés, moduláció). Ez az üzenetűpus is további két kategóriára bontható: voice message és mode message.

...tudsz követni ?...





Voice Message

- Note Information

Ez a legegyszerűbb; azt tartalmazza, hogy melyik billentyű nyomtam meg, mikor tettem ezt és mikor engedtem el.

- Program Change

A Program Change a slave-et arra készíti, hogy változtasson hangszínt. Szintiken, elektronikus zongorákon, mintavételezők (jó esetben) reneteg hangszínt van letárolva a memóriában, ezek közül tudom a kívánt a megfelelő csatornához hozzárendelni. (Meg kell jegyezni, hogy ez az üzenet effekt berendezések programjának kiválasztását is végzi.)

- Control Change

Control Change-el lehet a dallamra varázsolni modulációt (vibráció, tremolo), a hangnak kitarást (ez sokszor a zenészre is rá fér), vagy akár portamento-t. Ez az üzenet azonban nem használható minden MIDI-s szekéren, mert például egy elektromos zengő-bongó zongória küld és fogad damper pedál információt, de nem kóstálja a portamento-t. Hogy megtudd melyik Control Change-ek használhatók a gépeden, fordulj bizalommal a MIDI Implementation Chart c. fejezethez a gépkönyvben. Ennek értelmezését később még tárgyaljuk.

- After-Touch

Az igényesebb szintiken és a sampler-eken különböző paraméterek változhatnak egy billentyű leütése utáni erősebb lenyomásra. Ez a lehetőség az After-Touch, amely leggyakrabban vibrációt, utócsengést, vagy hangerőváltást eredményez.

- Pitch Bender

Ha a master-en van pitch bender (ez jó esetben egy potméter), akkor a slave-en beállított mértékben hangmagasság módosítás érhető el. Jól használható hosszabb lecsengésű hang nyújtásához, illetve egy kellemes dallam tönkretételéhez. (Különösen jó a hatás akkor, ha a pitch bender re és a billentyűkre más-más ember szabadul rá.)

...#?134&\$(!&1...

Mode Message

A korábban már tárgyalt módok állíthatók be a slave-en ezzel az üzenettel. Néhány szinti bekapcsoláskor OMNI ON, POLY módba áll be, és pl. sequencer használatához szükséges a készülék OMNI OFF, POLY állapotba hozása. A sequencerek nagyrésze el is küld ilyen üzenetet, ezért érdemes a master-t utoljára bekapcsolni.

System message

Ilyen jellegű adatok küldésekor nincs jelentőségük a MIDI csatornáknak ill. azok beállításának, az üzenet az egész MIDI-rendszernek szól. (Természetesen csak addig, ameddig a kábel is elér...) Szükség lehet például a rendszer szinkronizálására, melyhez indító-, megállító-, illetve órajelet kell küldeni.

Végül meg kell említenem a System Exclusive Message-et is, mely minden hangszergyártó cégnek saját szabványa szerint van kódolva. Mivel a kódok gépfüggöcök, tartalmaznak egy ID számot (azonosító számot), így minden egység tudja, hogy a következő üzenet rá vonatkozik-e, vagy sem. Ez az információ típus a legváltozatosabb; küldhet komplett sequencer-állományt, hangszínek adatait, vagy változtathat különböző paramétereket.

Hasznos lehet például sequencer használatakor a dal elején elküldeni a használt hangszínek adatait, így egyrészt nem kell bajlódniuk a különböző dalok hangszíneinek keresgetésével, másrészt ezáltal "hordozhatóvá" válik a remekmű, átvihető más ketyerbe is (persze csak ha az is hasonló fazonú).

Az Adrássy úti Atari boltban megkezdjük a

Roland

termékek széles választékának árusítását.

Elegáns környezetben, az Atari boltban működés közben is megtekintheted a Roland cég DTMS-ét (DeskTop Music System), mely egy digitális stúdió leegyszerűsített változata.



A SÓLYOM VADÁSZNI INDUL

(Itt az Atari Falcon)

Az Atari ST, minden idők egyik legnépszerűbb számítógépe 1985 óta létezik. Azóta számtalan módosításon ment keresztül, kezdve a beépített floppytól egészen a Mega STE sorozatig. Csakhogy közben mégiscsak eltelt 7 év, és ezalatt sok minden alapvetően megváltozott. Egyre inkább megfigyelhető (sajnos leginkább Nyugaton), hogy az otthonokba is bevonul a csústechnika. Ma már nem az ár az elsődleges, hanem az, hogy minél többet nyújtson a gép. Ezzel magyarázható az az első hallásra képtelennek tűnő tény is, hogy az Apple Macintosh lett a tavalyi év házi (!) számítógépe. Ez megtört az Amiga egyeduralmát, de egyben arra intette az Atarit is, hogy lépjen. A cél: egy olyan "házi" számítógép piacra dobása, amely már minden szempontból a kilencvenes évek komputerének nevezhető. A cég sikeresen titokban tartotta, hogy mire készül. A CeBIT-en azonban valaki elszóhlhatta magát, mert futóútként terjedt el a hír: ősszel a boltokban lesz a legújabb Atari. Egy gép, amely minden eddigénél sokkal jobb. Aztán jöttek a "biztos" tippek: 68040-es mikroprocesszor, 16 csatornás sztereó hang, 16,7 millió szín TT felbontásban, beépített 120 megás winchester, stb. stb. Ezt nagyjából megerősítette az angol ST User cikke is, ámbar a 68040-est az ára miatt nem tartották valószínűnek. Az ST User értesülései szerint kb. 1400 font lesz az ára az új gépnek, amely a keresztségben a Falcon (azaz Súlyom) nevet kapja. A pontos tájékoztatás kedvéért meg kell jegyeznem, hogy az ST User-ben 400 font szerepel, de ez nyilvánvaló sajtóhiba. Reményeim szerint az elejéről maradt le egy l-es, nem pedig a végéről néhány nulla... Ezek után az Atari nem titkolózhatott tovább, és hivatalosan is bemutatja a Falcon alaptípusát egy új lezernyomatóval, és a Falconban helyet kapó Motorola DSP 56001-es chippel együtt. A német ST Magazin képekkel illusztrálva tudósít a szennációs újdonságokról, és konkrét technikai adatokkal is szolgál (amelyeknek persze semmi közük az ST User-ben megjelentekhez). Ezek szerint a gép alaptípusában, a Falcon 030-ban, ahogy a nevéből is kitűnik, egy 68030-as kap helyet, amely 16 MHz-en dobog. Ez nem nagy teljesítmény egy 68030-asról, csakhogy az Atari (ellentétben a régi ST-ekkel) nem hagyta magára a CPU-t, és elhelyezte a Falconban egy blittort (jó, jó, ez már az STE-ben is benne van), na és a fantasztikus új DSP 56001-est, amelyről elég annyit mondani, hogy másodpercenként 10,25 millió műveletet képes elvégezni, és már túl van az első bevetésén: sikerrel dolgozik a 20. század egyik csodájában, a Steve Jobs-féle NeXT szuper komputerben. A Falcon operatív memóriája 14 MByte-ig bővíthető, de erre könnyen szükség is lehet,

feltéve ha lesznek megfelelő profi programok rá (különben itt dől majd el, hogy elterjed-e az új gép). Minden ST és TT felbontást tud, kivéve a TT 1280*960-as monochrome üzemmódját. 800*600 képpontos felbontás mellett egyidőben 256 szín jeleníthető meg. Hogy mennyiből? Talán nem tévedek sokat, ha azt mondom, hogy 16,7 millióból, ámbar erre nincs bizonyíték. A sajtótájékoztatón a Falcont úgy mutatták be, mintha csak belezsúfoltak volna egy TT-t az ST dobozába. A különbség annyi, hogy sötétebb szürke árnyalatú a doboz, és a feliratok más stílnűek, mint az "őstípuson". Az ST Magazin ezt elmésen úgy kommentálta, hogy "kívülről egy veréb, belül egy súlyom". Én azért erősen kételkedem abban, hogy egy ilyen nagy fejlesztői munka figyelmen kívül hagyja a gép külalakját. Mindenesetre a beépített 3,5 collos HD-s (!) floppy az biztos, mint ahogy az is, hogy kívánság szerint 2,5 collos winchestert is tesznek a gépbe. Az operációs rendszer is korszerű. A neve (Multi-TOS) is azt sugallja, hogy a Falconnál már nem okoz gondot a multitasking, amire az Amigások (joggal) büszkék már elég régóta. Nem minden célzatosság nélkül festették a Falconhoz hasonlóan sötétszürkére az új SLM-406-os lezernyomatót. Ez SCSI-illesztővel kerül piacra, így a cég szakít a hagyománnyal (Atarihoz Atari lézert), és megcélozza a Macintosh-gépek felhasználóit is. Ismerve az Atari árait, az Apple piacán mindössze a sznobhatást kell legyőznie, és akkor ott is nyerő lesz. Végezetül még a Falconról annyit, hogy nyilván mindenkinek szemet szúr az elnevezése. Na nem a Súlyom, hanem az, hogy "030". Jack Tramiel mindig kitérő választ ad, ha valaki a 68040-esről érdeklődik. Így joggal feltételezhetjük, hogy csak (rövid) idő kérdése, hogy az Atari bemutatja a Falcon 040-est. De ez a jövő szava. Mint ahogy az is, hogy mennyi az igazság az ST User, és mennyi az ST Magazin értesüléseiben. A válasza nem kell soká várunk, minden kiderül az Atari Messén, augusztusban, Düsseldorfban. Addig pedig: jó találgatást...

Ja, még valami... A Falconról, a konkurenciáról (az Amiga "kistestvéréről"), és még sok egyéb érdekességről olvashatok a magyar ST-lemezújságban, a Bombában. Az első szám (talán) még kapható az Atari Márkaboltnban, a második szám remélhetőleg június végén jelenik majd meg. A postacímünk: 1464. Budapest Pf. 1407. — ide várjuk a cikkeiteket és észrevételeiteket. Az érdeklődést szerkesztőársaim nevében is köszönöm!

Képes György



Az idei CeBIT-en mutatta be az ATARI új operációs rendszerét, a MultiTOS-t. A rendszer egy kanadai programozó, Eric Smith MiNT-kerneljére épül. A MiNT dokumentációjában a név a "MiNT is Not TOS" rövidítésként szerepel. A CeBIT-en az operációs rendszer egy tesztváltozatát mutatták be. Nézzük miben más, mint előző társai!

A legészerevehetőbb változások az ablakkezelésben mutatkoznak, mint ahogy az várható volt. Az ablakok száma nincs korlátozva, korlátot csak a szabad memóriaterület nagysága jelent. A felhasználóknak hatalmas segítség, hogy a nem aktív ablakok beállításai változtathatóak anélkül, hogy feleslegesen aktivizálni kellene őket. A betöltött programok nevei – ugyanolyan formában mint az accessory-k – a Desk menüben kerülnek kifrattásra. Programindítás után az operációs rendszer továbbra is a DESKTOP képet mutatja, itt akár újabb programok is betölthetők. A programba belépés a megfelelő menüpont kiválasztásával történik. A fájlnév hosszabbak lehetnek, akár több kiterjesztés is használható. Speciális memória védelmet is beépítettek, ami azonban csak 68030-as mikroprocesszorral rendelkező gépeken működik. Eddig egy program lefagyása az egész rendszer összeomlását jelentette, de a védelem használatával a programok nem tudnak belefutni egymás memóriaterületébe. Ilyen védelemnek bármelyik Windows, vagy Macintosh felhasználó is örülne. Természetesen egy új multitasking operációs rendszerhez az AES rutinokat is tovább kellett fejleszteni. Az eredeti kernel hibája, hogy egyszerre csak egy GEM program volt futtatható, de hálá az ATARI szakembereinek, ezt is már csak a szabad memória szabja meg. A CeBIT-en bemutatott program leírásában már a MiNT szó a "MiNT is Now TOS" rövidítésként szerepel. Az ATARI a FAT.CON-t már ezzel a rendszerrel szállítja, de a program természetesen a többi ST gépen is fut. A Multi-TOS végre egy jól átgondolt és megvalósított operációs rendszer. Reméljük, a szoftverfejlesztők kihasználják majd az általa nyújtott lehetőségeket, természetesen gondolva a régi rendszer tulajdonosaira is.

MeGa

Magyarországi ATARI szervizek:

1053 Budapest, Magyar u. 12-14.	Tel.: 117-3551
1083 Budapest, Szigony u. 9.	Tel.: 134-3153
3525 Miskolc, Fazekas u. 1-3.	Tel.: 321-500.
4034 Debrecen, Holló László u. 14.	Tel.: 52-42 863
9700 Szombathely, Szalonok u. 32.	Tel.: 94/14-519
6724 Szeged, Csongrádi sgt. 76.	Tel.: 62/13-377
5600 Békéscsaba, Bartók Béla út 37.	Tel.: 66-27-195
7100 Szekszárd, Rákóczi út 132.	Tel.: 74-12-322

PD SZOFTVEREK

az ATARI boltban

- | | |
|-----------|---|
| Pd No.001 | 1/ FINAL APPROACH CONTROLLER (repüléssimulátor)
2/ ATTACK (lövöldözős játék)
3/ AVECTA I (szöveges kalandjáték) |
| Pd No.002 | 1/ BOINGO (arcade játék)
2/ CINKO (logikai játék)
3/ CRUNCH TIME FOOTBALL (amerikai futball)
4/ MYSTIC REALM (arcade kalandjáték) |
| Pd No.003 | 1/ ST COLORING BOOK (rajzoló program)
2/ THE SEVEN SKULLS (logikai játék)
3/ SLITHER (arcade játék)
4/ SUPER – JACKPOT SLOTS (pénznyerő automata) |
| PD No.004 | 1/ GFA BASIC (programozási nyelv)
2/ GFA – COMPANION (segédprogram)
3/ GFA – RUN ONLY (futatóprogram)
4/ GFA – CROSS REFERENCE UTILITY (segédprogram) |
| PD No.005 | 1/ ST WRITER ELITE (szövegszerkesztő) |
| PD No.006 | 1/ SEURAT (color/monochrome rajzolóprogram)
2/ ST COLORING BOOK ("kifestőkönyv" program) |
| PD No.007 | 1/ CAD 3D (CAD program)
2/ REZRENDER (CAD segédprogram)
3/ CAD 3D ANIMATOR (CAD segédprogram) |
| PD No.008 | 1/ PHASAR (könyvelő és adószámító program) |
| PD No.009 | 1/ CHAOS (fractal rajzolóprogram)
2/ PIXEL – PRO (képtrükk program)
3/ THE SCHEDULE MAKER (naplór – nyilvántartó)
4/ WORD PUZZLE DESIGNER (szórejtvény készítő)
5/ INTERSET RAMBABY (ramdiák és printer spooler)
6/ POKER SOLITAIRE (pasziánsz)
7/ NEWSPEED (utility) |

**A PD-k ára lemezenként csak:
295,- Ft**



TOS VERZIÓK

(folytatás)

Ikonok

Ikonok kiválasztása:

A TOS lehetőséget biztosít egy ikon vagy egy ikoncsoport kiválasztására. Egy ikon kiválasztásához elegendő az ikonra az egér használatával rámutatni és az egér bal gombját egyszer megnyomni. Ikoncsoport kiválasztására két lehetőség kínálkozik. Az egyik lehetőség, hogy a SHIFT billentyűt lenyomva tartva egyesével jelöljük ki a kívánt ikonokat, a másik lehetőség, hogy az u.n. gumiszalag segítségével jelöljük ki azokat. A gumiszalaggal való kiválasztás az alábbi módon történik:

- 1., helyezzük a mutatót a képernyő olyan pontjára ahol nincs ikon,
- 2., nyomjuk le — és tartjuk lenyomva — az egér bal gombját (a gumiszalag megjelenik),
- 3., mozdítsuk el a mutatót jobbra-le irányban (a gumiszalag az 1., pontban kiválasztott hely és a pillanatnyi mutatópozíció közötti részt keretbe foglalja),
- 4., engedjük el az egér gombját (az elengedés pillanatában keretbe foglalt ikonok kerülnek kiválasztásra).

TOS 1.04 esetén a gumiszalagot és a SHIFT billentyűt együtt használva a kétféle módszer együtt alkalmazható. Ez a TOS 1.02-nél nem lehetséges.

Ikonok áthelyezése:

Az ikonműveletek többsége ikonok áthelyezésével végezhető el. Ikonok áthelyezéséhez a következő lépéseket kell végrehajtani.

- 1., válasszuk ki az áthelyezendő ikont vagy ikoncsoportot,
- 2., helyezzük a mutatót a kiválasztott ikonra (ikoncsoport esetén azok valamelyikére),

3., nyomjuk meg és tartjuk lenyomva az egér bal gombját,

4., mozdítsuk el az egér segítségével az ikonokat a kívánt helyre, és engedjük el az egérgombot.

Ikonműveletek:

Az ikonműveletek tárgyalásához az ikonokat két típusra bontjuk. Az egyik típusba a drive ikonok és a papírkosarakat szimbolizáló ikon tartozik, ezek a desktop ikonok; a másik csoportba az ablakokban megjelenő ikonok tartoznak, ezek a file ikonok.

Ha egy desktop ikont, vagy azok egy csoportját a képernyő olyan pontjára helyezzük át, ahol sem ikon, sem ablak nincs, akkor az ikon(ok) arra a helyre kerülnek, ahová azokat áthelyeztük.

Teljes lemezmásolás track-enként: Egy lemez teljes tartalmát egy másik lemezre másolhatjuk úgy, hogy a másolandó lemezt tartalmazó lemezmeghajtó ikonját annak a lemezmeghajtónak az ikonjára helyezzük, amelyikben a másolás "cél-lemeze" van. Ekkor a két lemeznek ugyanolyan formátumúnak kell lennie.

Teljes lemezmásolás file-onként: Ha egy lemez teljes tartalmát egy másik lemezre akarjuk másolni, akkor az alábbi lépéseket kell végrehajtani:

- 1., nyissuk meg a céllemez tartalomjegyzékének ablakát,
- 2., nyissuk meg a céllemez ablakában azt az altartalomjegyzéket, amelyikbe a forráslemez másolni akarjuk,
- 3., helyezzük át a forráslemez ikonját a céllemez ablakára.

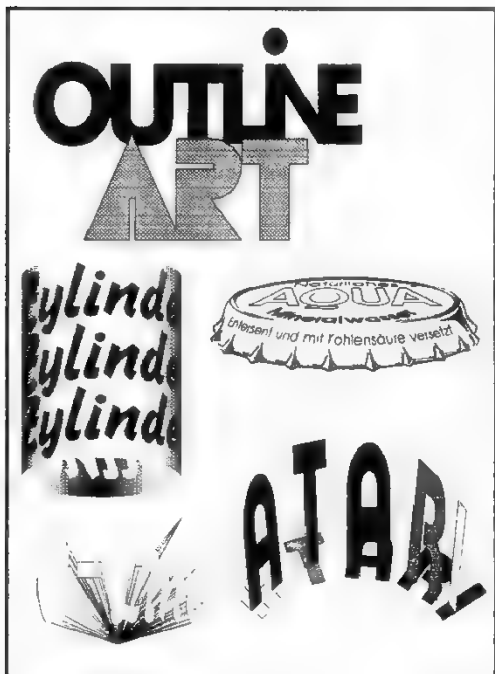
File-ok és altartalomjegyzékek másolása és törlése: Ha csak egyes file-okat, vagy egyes altartalomjegyzékek teljes tartalmát akarjuk átmásolni, akkor azoknak az ikonját kell a másolás célállomására áthelyezni. Ha a másolás célállomása egy lemezmeghajtó ikonja, akkor az áthelyezett állományok annak a lemeznek a tartalomjegyzékébe másolódnak, amelyik a célállomásként megjelent lemezmeghajtóban van. Ha a célállomás egy ablak, akkor az ablak által szimbolizált lemeznek az ablakban látható tartalomjegyzékébe



másolódna az áthelyezett állományok. Ha a célállomás ugyanaz az ablak, ahol az áthelyezett ikonok eredetileg voltak, akkor az operációs rendszer lehetőséget biztosít a file-ok másolatainak átnevezésére, mivel ugyanazzal a névvel egy tartalomjegyzékben nem szerepelhet két file. Ekkor a másolt file-ok másolata ugyanazon a lemezen, de más névvel lesz megtalálható. Ha a célállomás a papírkosár, akkor az áthelyezett állományok törölődnek.

Adatok áthelyezése: Az adatok áthelyezése abban tér el a másolástól, hogy az eredeti adatok a másolás után törölődnek. Adatok áthelyezése TOS 1.02 esetén nem lehetséges. Áthelyezéseket ugyanazokat az eljárásokat alkalmazhatjuk, amelyeket a másolásnál megismertünk, azzal a különbséggel, hogy közben a Control billentyűt folyamatosan lenyomva kell tartani.

TOS 1.04 esetén egy altartalomjegyzékbe való másolás vagy áthelyezés úgy is megvalósítható, hogy a másolandó adatok ikonját az altartalomjegyzék ikonjára helyezzük át anélkül, hogy az altartalomjegyzéket megnyitnánk.



Doubleclick: ikonműveletek hajthatók végre doubleclick alkalmazásával. A doubleclick a következőképpen hajtható végre:

- 1., helyezzük a mutatót az ikonra,
- 2., gyors egymásutánban nyomjuk le kétszer az egér bal gombját.

A doubleclick hatása ugyanaz, mint amikor az ikon kijelölése után az Open/öffne menüpontot kiválasztjuk (ld. előbbi számban).

MicroProst az élen !?

A szimulátor rajongók legnagyobb öröme néhány napja érkezett hozzánk egy új program, a Microprose FI, ami végre egy igazi vektorgrafikus Formula 1-es szimulátor. Kérdezheti bárki, aki még nem látta ezt a programot, ebben mi az újdonság. Nekik ajánlom ezt, és azoknak, akik azt hiszik, hogy amiben csak vektorgrafika van, az egy élettelen, lassú, élvezhetetlen valami.

A versenyt a vezető üléseiből élvezhetjük, de akár kívülről is, mint egy repülőszimulátornál. Végigmenve bármelyik versenypályán, találunk az út mentén házakat, darukat, a pályán fékezéssymokat, de vannak a pálya melletti versenybírók is, akik a megfclclő zászlót lengetik, ha kell. De nehogy azt higgye valaki, hogy félpercenként egy pillanatra feltűnik egy kockaház! A kép rendkívül részletes.

A következő meglepetést a verseny targonatua. A csapatok kocsijai ugyanolyanra vannak festve mint a valóságban, de nem csak a kocsik, hanem a vezetők sisakjai is.

Az erőviszonyok a tavalyi helyzetet mutatják, de a Prost rajongók legnagyobb öröme néha a Ferrari fut be az első helyen.

Az irányítás módja és nehézsége széles határok között változhat. A kezdők akár azt is beállíthatják, hogy ha túl gyorsan közelednek egy kanyarhoz a gép lassít, de ha a játékos nem figyel, azon kapja magát, amint éppen egyesben veszi a kanyarokat, vagy a pálya széléről figyel a versenyt. Kicsúszásnál ha a kocsik nem sérült meg, vissza lehet menni a pályára, de lehetőleg a jó irányba, mert kis dugók keletkezhetnek, ha szembe megyünk a többiekkel. A versenyt bármelyik versenyző kocsijából nézhetjük, akár úgy is, mint egy TV közvetítésen, kamerákkal nyomon követi az általunk kiválasztott versenyzőt, például amint éppen előzni próbál.

Ha valaki frissen vásárolt gépével szeretné elképrázatni ismerőseit, akkor ajánlom figyelmébe ezt a programot, még ha soknak is találja rá először a 4 lemezt. Mi egy Mega STE-n futtatuk a programot, de nem kell megijedni, akinek ST-je van, ott is ugyanolyan gyors.

McGa



Ha ezt Wagner megélte volna...

Úgy tűnik, a világ ismétli önmagát.

Kezdetben vala ugyebár a semmi, a nihil. Mi számítástechnikus elmék ezt persze nullával ábrázolva tudjuk elképzelni. Aztán valahogy lett valami, és értelemszerűen ennek megjelölésére az egy látszik a legalkalmasabbnak. Ha filozófiai sikről közelítjük meg a problémát, azt mondhatjuk, hogy a világ erre a két számra épül (a nulla önmagában, mint a mindkét irányba végtelen száamegyenes egyetlen legbiztosabb középpontja, még rendben lenne, de ehhez képest az egy, az első teljes egység jobb felé rettenetesen felborítja az egyensúlyt, és szerintem valahogy dermesztő ez az egész, de nem baj, majd felkeresek egy jó pszichiátert.)

Aztán sokkal az egy után megszületett a nyolc, mármin bit. Vállalatok könyvelése futott Magyarországon nyolc biten a C64 jóvoltából, úgyhogy nem lebecsülendő mennyiség ám ez a nyolc. (A Jóisten megelégte az emberiség bűneit, és adta a 1541-es floppyt méltó büntetésül.) A mohó Felhasználóknak azonban még ez a szédületesen hatalmas szám sem volt elég, és ma már a beavatottak 64 bites processzorokról sutognak próféciákat a ropogó táborítűzek meghítt félhomályában.

A nyolcvanas évek elején, amikor az amerikai ENSONIQ cég piacra dobta az első "affordable" sampler szintetizátort, a MIRAGE-t, a zenészek önfeledt táncokat jártak örömlükben, pedig hány biten dolgozott a MIRAGE? Úgy van, ott a hátsó sorban kártyázók mondják jól: nyolc biten. Hi-Fi? Ugyan.

Pedig a MIRAGE szólt. Nagyon. Nyolc biten. Mégpedig valamivel jobban, mint az AMIGA hangchipse, lévén magasabb mintavételi frekvenciára volt képes: az AMIGA állapotban valahol 29 ezer hertz környékén digitalizál maximum (amit persze okos programok vagy turbókártyák azért feltöltülnek), a sampling matematikája szerint pedig a mintavételi frekvencia fele értékű a legmagasabb hangszínösszetevő, ami a módszerrel még reprodukálható. Tehát körül 14 500 Hz tájánál a gépünk nem tud többet. Már meg sem kérdezzük. Nem Hi-Fi. Persze a kazettás magnó se az, de ezt ne áruljuk el senkinek. Hi-Fi mondjuk a CD, a DAT, meg még a Hi-Fi Stereo VHS, a többi gyorsan felejtjük el. (Nem véletlen, hogy ismerettség körében az utóbbi kettő boldog tulajdonosai már nem képesek kazettás magnót

hallgatni.)

Szóval a világ ismétli önmagát, mert sampling-körökben sem elég már a nyolc bit. Hogy is lehetne, amikor a CD megjelenése óta 16 bit alatt egy hozzáértő már senkivel sem áll szóba? A szomszédom is maximum tíz bit, már ránézésre. (A főszerkkel sem tárgyalok addig, amíg nem vesz végre Hi-Fi VHS-t. Adja el az autóját vagy a barátóját, egyik sem Hi-Fi.)

Mindennek szellemében vettem fel a telefont, hogy többek óhajának, és a saját kíváncsiságomnak és vájt fülem parancsoló utasításának eleget téve érdeklődjek Kaliforniában a SunRize Industries-nél "mennél-több-bit"-űgyben.

Lassúak, sajnos. Lassú a Silicon Valley, Német laptársunk, mondanám kissé fellengzősen, már tavaly ősz végén hirdetést közölt a 16 bites digitalizáló kártyáról. Erre mit tudat velem a SunRize? "Talán nyáron megjelenik..."

Itt van viszont a **STUDIO 16/AD 1012** című egységcsomag. "The Complete Digital Audio Solution", hirdeti a prospektus. Na-na.

A filozófiát félretéve, íme a tények:

A dolog két részből áll. A **STUDIO 16** egy teljes 16 biten dolgozó hangeditáló program SMPTE time code kompatibilitással. A felvétel eleve hard diskre történik, semmi RAM vagy effélék. "CD" mintavételi frekvenciával (44.1 kHz) kábé 5 megabyte-ot eszik meg percenként és csatornánként, alacsonyabb frekinél értelemszerűen kevesebbet (30 kHz körül 3,5 megabyte). Az editálási lehetőségek maximálisak: a változtatások 'non-destructive' alapon történnek, tehát nem nyúl a felvett anyaghoz, csak lejátszáskor babrálja. Az egyes modulok:

- 'non-destructive' szerkesztés Cut, Copy és Paste funkcióval
- Fade in, Fade out, scaling stb.
- SMPTE "cue" lista
- belső SMPTE generátor (de effektív szinkronjelet nem ad ki!)
- külső SMPTE olvasó (de csak LTC-t képes olvasni!)
- négysávós felvétel és lejátszás
- négycsatornás keverő
- VU, LED és grafikus szintkijelzés
- valósidejű visszhang, delay, kórus és flanger effektek

(Elnézést a sok idegen szóért, de legnagyobb részüket csak háromsoros magyarázattal lehetne lefordítani, lévén nincs megfelelőjük a magyar szakszargonban, lévén nincs magyar szakszargon, lévén ez egy amatőr ország. Feltételezzük, hogy akit komolyan érdekel a dolog, már valamennyire járatos a profi audio/video világban.)

A program tökéletesen szimulál egy négysávós magnót, lehetőség van "ping-pong recording"-ra is, vagyis egy új sávra fel lehet venni keverve a másik kettőt vagy hármat. Az editálás terén ugyanolyanok a grafikus lehetőségek, mint az **AUDIOMASTER** meg egyéb programok esetében.

A hardware-rész az **AD1012** jelzésű kártya. Egyelőre csak ez kapható. Három RCA jack van rajta: audio be, ki, és SMPTE be. A kártya 12 bites felbontást tesz lehetővé. A maximális sampling frekvencia 100 kHz (mi a francnak 7777 ki hall meg egy ötven kHz-es hangot 77777 még a denevérek se). Az átviteli garántalan 20-20 000 Hz (-3dB), a jel-zaj viszony a SunRize szerint -70 dB. Digitálisan szabályozható a bemeneti szint (input gain), de mikrofonnal nem érdemes próbálkozni, előbb egy keverővel állítsunk elő intelligens jelszintet, azt már megegethetjük a kártyával (bár SunRize-ék szerint "An amplifier or mixer is not required.", de ezt azért ők se gondolhatták komolyan). A harmonikus torzítás (THD+N) papíron kisebb 0,04 százaléknál.

A kártya tartalmazza az **ANALOG DEVICES** (vicnekné se rossz név) 2105-ös digitális jelprocesszorát (10 millió utasítás/sec), ami az effektek előállítását roppant egyszerűvé teszi, és ugyancsak van benne két nyolcszoros (8th order), aluláteresztő anti-aliasing szűrő. Az **SMPTE** olvasó rész megérti mind a 24, 25 és 30 fps formátumot (a "30 dropframe"-et nem írták be, de olyat Európában úgyse nagyon találunk), és képes a hibajavításra és korrigálásra. A lejátszás és felvétel egyidőben is mehet. Nem rossz.

Az egész csomagocská ára 595 dollár, ami azért nem falkengető (persze a 12 bit sem). A hardware igények: **AMIGA** 1500, 2000, 2500 vagy 3000 (ötszázzal ne is próbálkozzunk...), hard disk, 1 megabyte RAM, szabad Zorro II vagy III slot, Workbench 1.3 vagy 2.0. Ezenkívül ajánlott: legalább 3 MB RAM, nagy és gyors hard disk (minimum 100 mega és 23 ms-nál gyorsabb elérési idő), 68020-as vagy 68030-as processzor (eleve kell négysávós lejátszáshoz 44.1 kHz mintavételi frekvenciánál), és streamer vagy más szalagos backup a hard disknek. Ez már szebb lista.

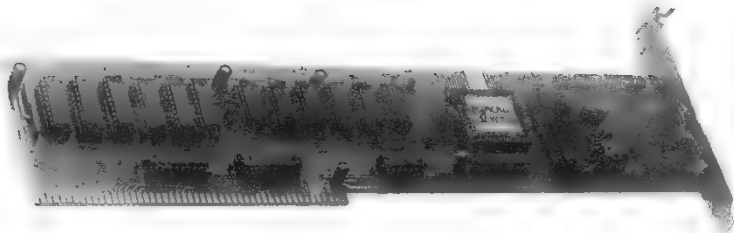
Akit a 12 bit nem hoz lázba (mint ahogy engem sem), és hajlandó vagy még két hónapot várni, megveheti majd az **AD516**, illetve fél év múlva az **AD1016**-os kártyákat. Ezek már a civilizált 16

biten dolgoznak, a kettő között annyi a különbség (legalábbis a szimpatikus kaliforniai fiatalember szerint, akivel beszéltem), hogy a 1016-os már képes a profibb CD vagy DAT készülékekből jövő direk digitális adatok feldolgozására is. Az 516-os rendszer ára 1500 dollár körül lesz (már vesszük is megféle!) a másikat még nem tudta. A nyugatnémet úr viszont, aki közzétette a hirdetést a német szaklapban, és akit ugyancsak felhívtunk, 4000 márka környékére taksálta a 16 bites kártyát, úgyhogy célszerűbb amerikában megvenni, ne gazdagítsuk a német forgalmazókat (az európai és amerikai modell között egyébként nincs semmi különbség, ezt külön megkérdeztem).

Még egy apróság. A SunRize a drágább rendszer megvétele esetén beszámítja a teljes 595 dollárt, ha visszaküldjük nekik az **AD1012**-es kártyát. Ez már nem lebecsülendő "upgrade policy", szívesen látnánk hasonlókat húzásokat más cégektől is. A 16 bites cucc egyébiránt már sztereóban fog digitalizálni, de **SMPTE** szinkronjelet még mindig nem ad ki, csak olvas. "Majd a későbbi fejlesztés...", nyugtatott meg a kaliforniai fiatalember.

Hogy hogyan szól az **AD1012**, azt még nem tudjuk. Az **AMIGA WORLD** szerint összehasonlíthatatlanul jobban, mint a nyolc bit, ami persze nem meglepő. Azt viszont megérhetjük olvasóinknak, hogy amint a stúdióink számára előzetesen megrendelt **AD 516**-os megérkezik, rögtön beszámolunk közvetlen benyomásainkról is.

Nem említettem még, hogy a SunRize rendszere kompatibilis a **Video Toaster**rel, valamint együttműködik a **Bara&Pipes** szal is, tehát megethetjük, hogy míg szintetizátorainkat ez a program vezérli, az éneket vagy akusztikus hangszereket a kártya segítségével digitalizáljuk, és így megszűnik minden szűkség bármiféle szalagos magnóra. Tehát elvileg **DDD** jelzésű CD-hez tudjuk elkészíteni a **DAT** mesterszalagot akár a kasszoban is, ha van akusztikus felvételekre alkalmas stúdióhelyiségünk. Ez már azért több mint elképesztő. Mit is tehetnének hozzá? Bolond ez a világ, semmi kétség. Csak bírjuk cónával és bitekkel. Brigittát külön puszirom, a többi ügyis digitalizálva van.



A MacroSystem új valós idejű képdigitalizálója a "VLAB", ami maximum 720 x 600 felbontású színes kép grabbelésére képes

A desktop video témakörében minden számunkba jut valami újdonság! Alig telt el idő amióta összefoglaltuk az Amiga grafikus kártyák tulajdonságait, máris egy új 24 bites framebuffer piacra kerüléséről adhatunk hírt. A forgalmazó egy jönevű német cég, a bsc Büroautomation AG, akik általában a legolcsóbbnál csak egy picit drágább termékeket kínálnak, de mindig megbízható szolgáltatást és jó minőséget nyújtanak.

Az új kártya neve ColorMaster24. A téma iránt érdeklődőknek ajánljuk még a MacroSystem újdonságát a VLAB valós idejű képdigitalizálót (grabber). Ezt A2000, illetve A3000-hez lehet használni és színes képek digitalizálására alkalmas 720 x 600 bontásban. Az ára kb. 600 DM.

Colormaster 12 és 24

Aki már látott 24 bites képeket, valószínűleg nagyon elkeseredik, amikor az őskori Amigák HAM képeit nézegeti 320 x 512-es bontásban 4096 "trükk" színben. A Colormaster12 igen látványos javulást eredményez, hiszen valódi 12 bites képek megjelenítését teszi lehetővé akár 768 x 580-as bontásban is. A valódi 12 bites kép is csak 4096 színt tesz lehetővé, de itt a HAM móddal ellentétben bármely képpont bármilyen színű lehet, ezért nem jelentkezik a HAM képek szokásos hibái. Az igazán szemet gyönyörködtető áttörést persze a Colormaster24 jelenti a valódi 24 bites megjelenítéssel. A kártya 3 Mbyte 80 ns DRAM-ot tartalmaz a kép tárolására, és további 2 MByte CHIP RAM ajánlott (1MB-tal is megy, de egy sor funkció nem él). A szoftverek futtatásához ajánlott továbbá a 2.0-ás rendszer használata is. Mindent összevetve a

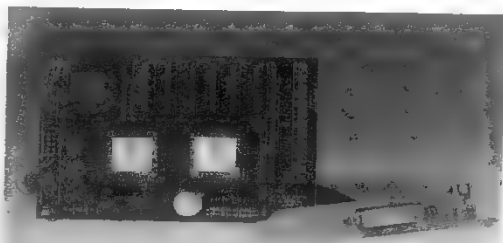
Colormaster24 ideális kiegészítője lehet egy olcsó24 bites grafikai munkaállomásnak. Mi a következő alapképítéseket ajánljuk:

A.,
A500 PLUS 2MByte CHIP RAM
50 Mbyte Hardisk + min 2Mbyte FAST RAM
Colormaster24

opcionális:
turbókártya, genlock

B.,
A3000-25-50, 2MByte CHIP és min. 4Mbyte
FAST RAM alaplapon
Colormaster 24

opcionális:
TV PAINT szoftver, VLAB vagy Snapshot
Studio grabber, genlock



ColorMaster 24 - Egy új 24 bites Grafikus kártya az Amiga 500 és 200 gépekhez.

A kártyát az A500 alaplapra kell szerelni, illetve A2000 és A3000 szériájú gépeknél bővítő slotokba dugni. Külön 23 pólusú RGB csatlakozón jön ki róla a jel, így a 24 bites képet egy külön monitoron kell nézni, mint ahogy ez a többi 24 bites kártyánál is szokás. A kártya kompatibilis az Amiga genlockokkal és flicker-fixer kártyákkal, bár ezt a próbát mi még nem végeztük el saját magunk (a Colormaster24 hiányában). Szerintünk a genlock valószínűleg nem fogja szinkronizálni is a kártyát, de a PAL illetve YC kimeneten meg fog jelenni az RGB-ből kódolt 24 bites kép, amit gond nélkül rögzíteni lehet videóra.

A Colormaster24 képe összekulcsolható a normál Amigával, így a 24 bites kép fölött megjeleníthetünk normál Amiga animációkat (ez hatalmas előny).

A kártya csak interlace képet tud, így igazán csak videós alkalmazásokhoz ideális. DTP, vagy multimédia felhasználások esetén jobban használhatóak a nem interlace megjelenítésre is alkalmas kártyák.

Szoftver tekintetében egyenlőre csak az AVPAINT nevű programra, néhány utility-re, és a

mellékelt REXX interfészre hagyatkozhatunk, de számos fejlesztő jelezte már a szándékát, hogy támogatni fogja a Colormaster kártyákat. A professzionális TVPAINT Colormaster24 verziója már kapható is, 1198 DM áron. A közeljövőben várhatjuk a SCALA speciális változatát, és az ADPRO loadert és savert is.

Összefoglalásképpen a Colormaster24 egy viszonylag olcsó, jó minőségű (RGB) 24 bites megjelenítő, ami ideális munkaeszköz lehet sok videografikával foglalkozó felhasználónak.

forgalmazó:
bsc Büroautomation AG
Tel.: 00-49-89-357130-0

Colormaster12: 798 DM
Colormaster24: 1298 DM
TV Paint Colormaster24 verzió: 1198 DM

BBKing

Börze

A500-hoz 512k, A500 PLUS-hoz 1M bővítő, hangdigitalizáló, MIDI interface, átkapcsolható 1.3 Kickstart ROM A500 PLUS-hoz, memória IC-k (2000 Ft/512k) eladók. Tel.: 62/55-061 Szivovicza Ernő, 6771 Szőreg, Szerb u. 30

Eredeti, nem használt Amiga külső drive (Model 1010) 11.000 Ft-ért eladó. Tel.: 187-2991 Czako Tamás, 1039 Budapest, Juhász Gyula u. 4.

AT-ONCE V1.27 AT kártya Amiga 500-hoz (VGA szimuláció is) 19900, Action Replay II 10900, 512k-s memóriabővítő kapcsolóval 3000 Ft-ért eladó. Kocsor András, 5630 Békés, Új út 4. Eladó! A500 Plus 50000 Ft! A1011 külső drive 10900 Ft! Marton Gábor, 8638 Balatonlelle, Hunyadi u. 31. Tel.: 85/50-584

A500-hoz 512k bővítő kapcsolóval, óra nélkül 2990 Ft-ért eladó, Fekete Károly, 3047 Buják, Lakótelep F/4 Tel.: 1-343-793

A500 + Kickstart 2.0 átkapcsoló + 512k bővítő chip/fast átkapcsolóval, órával + ajándék olcsón eladó. Simon Géza, 1052 Budapest, Kígyó u. 4-6 II/12

Keresem az AM 1-4 -es és 6-os számait megvételre, vagy Szeged környékiektől kölcsönbe. Vidács János 6750 Szeged, Fazekas u. 17.

12" színes monitor (AMIGA) 14.000 Ft, 14" VGA színes monitor (IBM) 22.000 Ft, Monochrom monitor (Amiga, IBM, C64, +4, stb.) 4.500 Ft, 25" színes monitor (Amiga, IBM CGA, C64, Video, stb.) 23.000 Ft. Nagy Norbert, 3200 Gyöngyös,

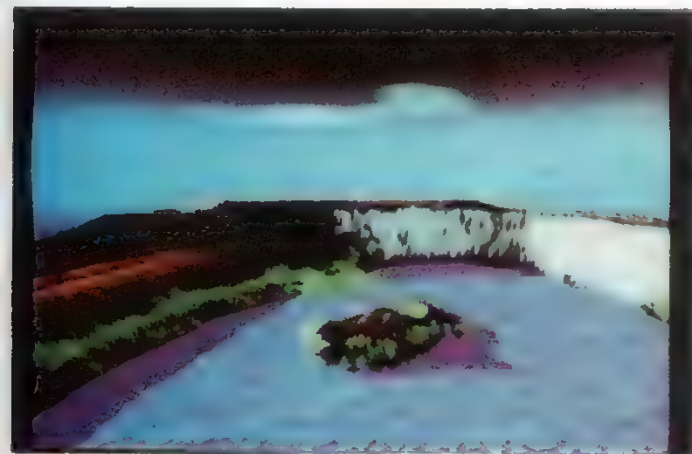
Bethlen Gábor 10/2 II/15. Tel.: (37) 16-261

Eladó egy Commodore 64 joystick-kal, lemezeqység-gel. 276-49-83

Eladó Amiga 2000, 1084S monitorral, külső floppyval (3.5") és kb. 130 lemezzel, ezenkívül ATonce+ (16 MHz) kártya. Tel.: 1402-801 Alex

A hirdetések a visszacsatoláson található apróhirdetési talonon lehet feladni.

Nem jelentetünk meg olyan hirdetéseket, amelyek nyilvánvalóan feltört programokkal való kereskedelmet reklámoznak.



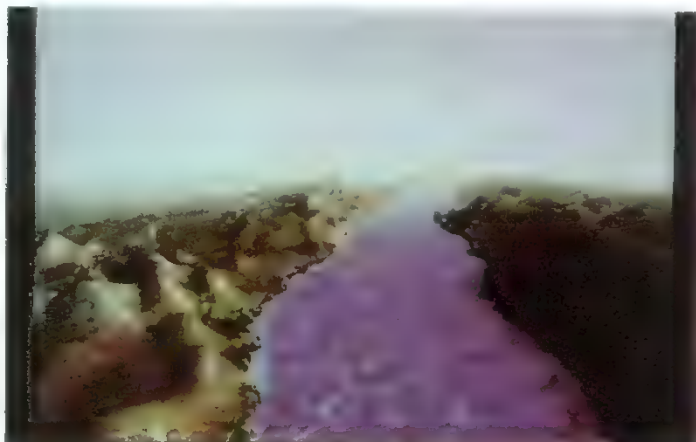
síkságot jelképez. A térképünk nagyságát menüből három fokozatban állíthatjuk (nekünk még csak a small jött be, tekintettel arra, hogy a 6M memória ennyire elég. Egyébként a program 3M alatt el sem indul.). Az About-Landscape menüponttal pár információt kérdezhetünk le az éppen gyűrőpadon lévő tájunkról. A térképet fel lehet építeni véletlenszerű fraktálokból, melyet a Fract gadget beállítás után elének tárukkozó Random gadget elintéz. De akár Deluxe Paint-tel

A vista tájképgenerátor, mint a neve is jelzi, tájkepek generálására használható. Készíthetők vele gyönyörű állóképek, és animációk is. Mindezt 24bit-es IFF képenként, vagy akármilyen Amiga megjelenítési módban esetleg DCTV formátumban is meg lehet játszani. A felbontás kicsit erőltetett módon menüből (Image Size) állítható. Ha nagyobb felbontást választunk mint amit az Amigánk meg tudna jeleníteni, akkor a leképezéskor kirakott kontroll képet az egérrel végigpáztázhatjuk akár a leképezés folyamata alatt is. Ilyen kontrollképet a 24bit-es leképezési módban is készíti a gép az általunk meghatározható Amiga megjelenítési módban.

Az egyetlen vezérlő képernyőn elhelyezett mentk, gadgetek segítségével pillanatok alatt elkészíthetjük álmaink hegyvidékét, vagy síkságát, ki mire vágyik alapon. A domborzati viszonyok számban tartásához egy térképet használ, mely a képernyőnk bal részén elég tetemes helyet foglal el, alapállapotban csak egy zöld négyzet, ami

is rajzolhatunk magunknak, amelyet aztán a Property menü közbenjárásával be tudunk olvasni (IFF->ALT vagy ScapeMaker 2.0). Na persze a legjobb megoldás egy külön erre a célra írt program (Terraform), mely minden segítséget megad egy táj mesterséges létrehozásához, megtervezéséhez.

Ha már megvan egy ilyen domborzati térképünk felmerülhetnek még apró kívánságok, melyek tavak, folyók, növények után áhítoznak, hát kérem ezt is lehet. A folyók előállításához csak szólni kell, hogy mi most egy csorgadozó víztömeget szeretnénk



előállítani (River) aztán le kell böktünk egy helyre a térképen, megjelölve a forrás helyét. Ezek után a folyócsánk el kezd saját életet élni mindig a lejtőkön lefelé folyni, míg el nem ér egy másikat, vagy egy tavat esetleg a körülvevő óceánt. A fáknál (fenyő, tölgy, pálma), kaktuszoknál pedig csak a növénytakaró magassági határát kell megjelölnünk, és egy sűrűségi számot megadni. Hasonlóan a növénytakaróhoz, de csak egy magassággal megadva határozhatjuk meg a hőhatárt. Lehetőség van a meredekebb helyek sziklaként (Cliffs) való megjelenítésére, külön színezésére. Az égboltra pakolhatunk csillagokat, sőt az égboltot két részben ki is kapcsolhatjuk, hogy aztán oda backdrop képet pakolhassunk.

Meghatározhatjuk a léképezéskor használatos színeket is magasságtól és meredekségtől függően, adhatunk az égnek színátmenetet, sőt egy bent lévő térképet felhőkké konvertálhatunk, hogy aztán

beolvassuk alá a kívánt táj térképét, és így igazán realizistikussá tegyük szintetikus vidékünket.

Az animáció készítéshez ún. scripteket használ, ezeket létrehozhatjuk közvetlen a vistából, és manuálisan mozgatva a kamerát ill. a nézett pontot, mindig hozzáadhatunk egy-egy új frame-et. Persze így elég nehézkes igazán szép mozgásokat létrehozni. Na de semmi gond, mert erre is ki van találva már egy külön animáció tervező program (MakePath), ahol spline-ok segítségével határozhatjuk meg az előbb említett két pont mozgását, és közvetlen Vista script-et menthetünk le. Egyébként ha valakinek a számológépes kedve van akkor egy scriptet akár egy szövegszerkesztőben is megírhat, mivel az nem más mint a koordináták, és dőlésszögek frame-enkénti táblázata.

Tocsi

Amiga Center ★ Club ★

Országos jellegű itálános AMIGA klub

Kérj ingyenes tájékoztatunkból!

Iroda: : 4400 Nyiregyháza
Korányi F. u. 12/106
Telefon: (42) 14-422/283 283
Telefax: (42) 15-451

Hungarian Amos Club alakul !

Terveinkből: Amos hírek,
információk, Amos PD,
olcsó Amiga kiegészítők,
program és hardware
csere-bere, stb.

Info: Hungarian Amos Club
(HAC)
1075 Budapest Pf. 110



A cycle editor

A cycle editor ciklikusan ismétlődő struktúrált mozgások előállítására van kitalálva. Előre megtervezett úgynevezett cycle object-ek alkalmazása lényegesen egyszerűsítheti a stage editor-os munkánkat.

Hogy mi is az a cycle object ?! Az egy meglehetősen nyugtalan figura, melynek bizonyos részei a többihez képest állandóan ismétlődő mozgássorozatot végeznek úgy kb. az idők végezetéig, de minimum az animáció utolsó képkockájáig (feltéve hogy hagyjuk érvényesülni). Itt felhasználási példánkat szokták felhozni egy repülőgép propellerét, vagy egy sétálgató emberkét. Maradjunk az utóbbinál.

Ahhoz hogy egy cycle object-et létrehozzunk először darabonként (mozgó alkatrészenként) meg kell terveznünk, majd megfontolt módon összehajtogatnunk. Ezután be kell állítanunk az axisokat (ezt a gép megteszi ha megkérjük rá) és be állíthatjuk a kulcspozíciókat. Ez eddig csupa detail editor.

Kezdjünk neki ! Először tisztázzuk mely "alkatrészek" mozognak a tárgyunkban. Egy embernél ezt úgy határozhatnánk meg hogy minden izületi pont egy új alkatrész határa. Mivel eléggé számos izülettel rendelkezünk kis kegyes családdal a feladatnak elegendő bonyolultságra egyszerűsítve tervezünk meg egy fejet, testet, csípőt, kézfejet, alkart, felkart, combot, lábszárat, lábfejet (SOTE). Ezekett most érdemes megfelelő méretű téglalappal helyettesíteni. Az attributókat meg most állítjuk be mert egy kész cycle objecten már

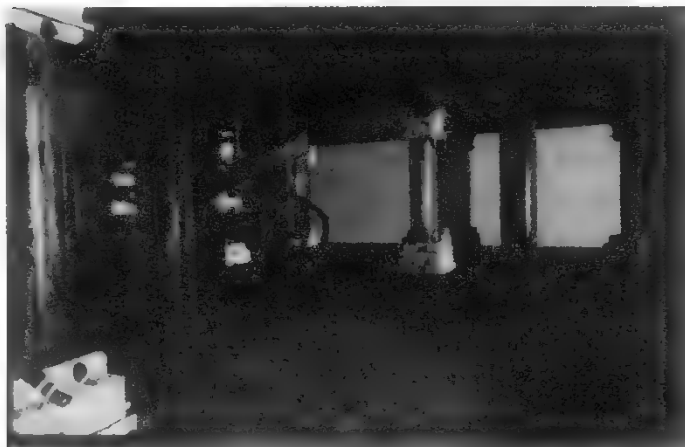
eléggé bonyolult azt módosítani. Helyezzük mindegyiket olyan pozícióra hogy egy emberi teremtmény benyomását keltse. Most következnek az összehajtogatás szertartásai. Mivel a mozgások meghatározásához a viszonyítási alapot mindig a parent object axisa szolgálja nem mindegy hogy láncoljuk egymáshoz az alkatrészeket, sőt az sem mindegy hogy hol vannak az axisok. Előbb csak groupoljunk - a lábfejet a lábszárhoz (jelöljük ki a lábszárat, nyomjuk meg a shift-et és tartsuk úgy mialatt

kijelöljük a lábfejet is, majd adjuk ki a group parancsot), így most a lábszár a lábfej parent object-je. Most deaktiváljuk az egészet és jelöljük ki a combot, majd shift-el a lábszárat (a lábszárral együtt a lábfej is aktivizálódni fog mivel az a child object-je) aztán jöhet a group parancs. Csináljuk meg ugyanígy a másik lábat is, aztán a fejtől kezdve a felsőtestet, úgy hogy az egésznek a csipő legyen a parentje.

Mivel minden egyes alkatrész forgáspontja a parentjének tengelye állítsuk be ezeket az axisokat megfelelő helyre. Miután áttértünk Pick Object módba egyenként aktivizálhatjuk a child objecteket és shift+m -el az axisukat a megfelelő pozícióba mozgathatjuk.

Mivel majd a cycle editorban az egyes alkatrészek nagysága és iránya újraértelmeződik a tengelyük szerint, az axisok y tengelyét meg kell hosszabbítani akkorára amekkora a tárgy és irányítottágát is ahhoz kell igazítani. Megijedni nem kell, mert ezt egy menüpont elvégzi helyettünk - névszerint a Cycle Setup.

Ezzel elő is készítettük az emberkénket a cycle editornak. Azért még ne nagyon virgocodjunk, maradjunk még egy kicsit a detail editornál. Menüből kapcsoljuk be a Cycle Transform funkciót. Ezzel most azt értük el hogy itt a detail editorban be tudjuk állítani a kulcspozíciókat. Ha most kiválasztunk egy alkatrészt (a child-jaival együtt fog kiválasztódni) és forgatni kezdjük akkor pontosan úgy fog (ha nem akkor valamit rosszul csináltunk) viselkedni mint a cycle editorban fog, a mozgás függővé van téve a csatlakozó alkatrészekről. Állítsuk be szerencsétlen áldozatunkat egy-két alattomosan megfontolt pozícióba, testrészeinek



forgatásával. Ezekben a pozíciókban mentsük le az egész groupot különböző neveken.

Akár át is mehetünk végre a cycle editor-ba. Az eddig elkészített tárgyakról most feledkezzünk meg egy kicsit. Nézzük mit kínál az Imagine ezen a képernyőn. A project és display menü a szokásos. Az object menü pedig azt hiszem nem nagyon szorul magyarázásra. Azért azt itt meg kell említeni hogy mivel ez CYCLE editor, ezért minden művelet cycle objectre érvényes, így a töltés is. Persze induláskor még nincs betöltendő cycle objectünk ezért egy detail-es groupot is betölthetünk. Ez esetben egy kérdést kapunk hogy át alakítsa-e cycle objecté - hát persze! A három szerkesztő ablakban furcsa kis paralelogrammák fognak megjelenni, ezek jelképezik az alkatrészeinket és segmenteknek hívják őket, a teljes tárgyat csak a perspektívus képen láthatjuk.

A cycle editor keyframe alapú, ez itt azt jelenti hogy meghatározott kulcsképkockákra beállított pozíciók között automatikusan egy lineáris mozgásábrán generál. Tehát az összes dolgunk az hogy meghatározzuk a keyframe-eket (Cell menü), és ezeken beállítsuk a tárgyak kívánt helyzeteit (Mode menü).

Ha már betöltöttük a tárgyat és eldöntöttük hány képkocka múlva lesz az első keyframe-ünk. Használjuk a goto menüpontot a Cell menüből, hogy odaugorjunk. Az így első alkalommal elért cell-ek automatikusan keyframe-ek lesznek, ha már visszafelé ugrálunk akkor ehhez a make key menüpont alkalmazása szükséges. Szóval ha a soron következő keyframe-en állunk és van már a detail-ban előre beállított pozíciók, akkor egyszerűen - load pos. Egyébként a Mode menüben meghatározott módon forgathatjuk (pivot, twist), mozgathatjuk

(move) a kívánt segmentünket. Az add segítségével egy új segmentet illeszthetünk a többihez, az assign-el (csak az első frame-en) egy új tárgyat rendelhetünk hozzá. Az animate menüből a make-el ellenőrizhetjük a munkánkat.

A kimentett cycle objectet a stage editorba be lehet olvasni. Az action editorban meg kell határozni az Actor-jában hogy létező-e folyamán hányszor ismétlje a számára kirótt mozgássorozatot, és hogy először hol lépjen be.

Es már működik is a kis "örökmozgókn".

Tócsi

Az Enterprise 128K-ról minden egy helyen:

ENTERPRESS

KÉTHAVILAP AZ ENTERPRISE SZÁMÍTÓGÉPEK
FELHASZNÁLÓINAK

*Sorozatok, programozástechnika, tippek-trükkök,
szoftver- és hardverteszt, programküldő
szolgálat, játékleírások, térképek, örökéletkódok,
interjúk, hírek, hirdetések...*

Biztosan hozzájut, ha megrendeli!

MÁTRIX Kft.

8000 Székesfehérvár, Honvéd utca 8.

Előfizetési díj:

Egy évre 294 Ft, fél évre 197 Ft.

Hello AM!

Sajnálattal vettem tudomásul, hogy egy fontos rovat megszűnt az AM-ben. Ez a rovat a szerszámláda volt. Itt olyan programokat közzétettek, melyekből sok apró ötletet lehetett ellenni. Ha időm megengedi, én is küldök ilyen rutinokat, hogy a rovat folytatódhasson. Lássuk az első rutint:

Sokan használják az Amiga DOS-t, bár egyes nagyreményű demóművészek le se ... az egészet. Nos én a DOS használók megsegítésére írtam a következő CLS rutint. Ez teljesen megegyezik más gépek CLS funkciójával, letakarítja az ablakot, és a kurzort a bal felső sarokba teszi. Na lássuk a macit:

```
execbase equ 4
openlib equ -552
closelib equ -414
output equ -60
write equ -48
```

```
cls move.l execbase,a6
      moveq #0,d0
      lea dosname,a1
      jsr openlib(a6)
      move.l d0,dosbase
      move.l d0,a6
```

```
      jsr output(a6)
      move.l d0,d1
      move.l #ertek,d2
      moveq #1,d3
      jsr write(a6)
```

```
      move.l dosbase,a1
      move.l execbase,a6
      jsr closelib(a6)
      moveq #0,d0
      rts
```

```
dosname dc.b "dos.library"
          dc.b 0
ertek dc.b 12
dosbase dc.l 0
```

Irtá:Warp

Kedves a szívünknek ez a levél, ez ugyanis az első alkalom, hogy egy lelkes olvasó programot küld be közlésre. Reméljük ez a levél hagyományt teremt majd, és ezentúl olvasók százai lépnek el bennünket kisebb-nagyobb közlésre szánt programokkal!

Tisztelt Amiga Magazin!

Legyenek szívesek az alábbi kérdésekre válaszolni, és a válaszköz a küldött válaszbörítékben visszaküldeni.

Hogy Vágó István szavaival éljek: Álljunk meg egy szóra! Szerkesztőségünkbe igen sok chez hasonlóan kezdődő levél érkezik. Gondolok itt arra, hogy kapunk egy válaszbörítéket is, hogy majdani válaszunkat abban küldhessük el. Nos ez

nem más, mint egyszerű pénzkidobás. Ugyanis a levelek nagy számára való tekintettel, csak az AM válaszol rovatban tudunk kérdéseket megválaszolni. Féltreértés ne essék, nagyon örülünk a nekünk feltett kérdéseknek, mert ezek igen gyakran adnak ötleteket az újság egyes cikkeihez, és ebben a rovatban megválaszolva a legjellemzőbbeket más amigóknak is tanulsággal szolgálhatnak. Nos akkor lássuk ezen levél további részét:

1; Lehet-e az Amiga 500+ -hoz és az Amiga 600-hoz a Bodega Bay nevű bővítő csatlakoztatni...

A500+ : igen, A600 : nem

2; Tudja-e az Amiga 600 mindazt, amit az A500 plusz? Gondolok itt pld, az új felbontásokra, és a memória méretére, és bővíthetőségére

Igen, tudja, de... Nos véleményem szerint az A600 vásárlása egyik igen különös változata az öngyilkosságnak. Az A600 alaplapja ugyanis teljes egészében felülteszerelt (még a CIA is !!!!), ami azt jelenti, hogy ha valamelyik alkatrész meghibásodik, - kis túlzással - dobhatjuk ki az egészet. Az A600 csak abban az esetben éri meg, ha a gépet megvétel és installáció után többé nem "háborgatjuk" azaz nem húzzuk le róla a monitort, a printert, stb.

3; Melyik AM-ben található az olcsó turbókártya, ami Atarira az 1992/2-es számban jelent meg?

1991/5

4; Mivel tud többet az Amiga 2000, mint az A500?

Szinte semmivel. Egyetlen különbség a két gép között, hogy a 2000-es nagy (és elég ormóttan) házban található, és az alaplapon elhelyezkedő bővítő slotokba különböző bővítőkátyákat dughatunk. Egyébként a sebesség és az operációs rendszer is ugyan az.

5; Lehet-e Amiga 500+ -hoz, és A600-hoz Video Toaster-t és egyéb grafikus kártyát csatlakoztatni?

A Toaster-t nem, egyéb grafikus kártyát az 500+ -hoz igen (ColorMaster, DCTV. stb.)

6; Kb. mennyibe kerül egy A600-hoz és egy A500+ -hoz csatlakoztatható merevlemez?

Ha valaki egy A600-at merevlemezrel akar járatni, azt mindenképpen a gép megvásárlásakor kell vele együtt megvenni, mert eddigi információink szerint a 600-as AT-buszos HD kompatibilitásával gondok vannak, és koránt sem megy vele minden HD. Az a500+ -hoz 20M HD-t már 500 DM-től lehet kapni (SupraDrive 500XP)

Mi lesz?

IFF Képfájl formátum

Képkonverter-processzor
játékprogramozóknak

SupraDrive 500XP teszt

Game Over - Avagy mit
tegyünk, ha tönkrement egy
lemez, amelyen
létfontosságú adatok
voltak?

Statisztika

Okoskodás	: 3.6
Játék	: 4.2
CeBit	: 4.7
Tömörítők	: 4.1
Börze	: 4.9
Multimédia	: 3.9
Assembly	: 4.3
HW-programozás	: 4.7
AMOS	: 4.5
Turbókártya teszt	: 4.8
Mi újság	: 4.9
MAC oldal	: 3.1
PD rovat	: 4.6
ProWrite	: 4.8
Hardware rovat	: 4.7
Könyvtár programozás	: 4.9
Szerszámos láda	: 4.4
C tanfolyam	: 4.5
MIDI rovat	: 4.3
Atari rovat	: 4.1
Grafikus kártyák	: 4.9
Imagine !	: 4.9

Átlag: 4.4

IMPRESSZUM

Az AM Postacím (postal address):
1399 Budapest
Pf. 701/556

Szerkesztők:

Bordás Bence,
Bódy Attila
Kovács Zsolt,

Művészeti Igazgató: Kovács Zsolt

Hírdetés ügyintézés (advertisement):

AM-ATARI újság:
Mrs. Mária Völgyesi-Várfalvi
Tel.: (36-1) 156-4175

A többi AM oldal:
levélben kérjen tájékoztatást!

1991/8 szám munkatársai voltak:

Bódy Attila
Bordás Bence
Dusek László
Forrai Gábor
Jászberényi Márk
Zalka Erno
Kosir Attila
Kovács Zsolt
Mr. Pixel

Megjelenik havonta, ára 148 Ft.-
Megrendelhető a Visszacsatolás (24) oldalon
található előfizetési szelvény segítségével,
illetve megvásárolható:

Az Anubis Kft., Az Atari Márkabolt, a
Digitally Kft. és a Novotrade 2C üzletekben,
Budapesten a metróállomásoknál található
hírlapüzletekben, és a következő vidéki
nagyvárosok legnagyobb hírlapüzleteiben:
Pécs, Székesfehérvár, Szeged, Debrecen,
Sopron, Miskolc

Előfizetési díj:

3 szám: 444 Ft
6 szám: 888 Ft
12 szám: 1776 Ft

A borító a Kontakt Design Stúdióban készült
Macintosh nyomdai előkészítő rendszeren
2570 DPI-vel levilágítva, Az AM beloldalak a
Pagestream tördelőprogram segítségével 300
DPI-vel lezernyomatva, az AM - ATARI
újság pedig Atari számítógépen a Calamus
tördelőprogram segítségével 1270 DPI-vel
levilágítva.

Nyomja:

Alfaprint Nyomdaipari Szövetkezet

HU ISSN: 0866-5141

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Commodore Amiga 500	35.920 Ft.	TPK MF-2DD 3.5" lemez	792 Ft.
Commodore Amiga 500 Plus	47.120 Ft.	Maxell 3.5" MF2-DD lemez	792 Ft.
Commodore Amiga 600	51.120 Ft.	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.432 Ft.
Commodore Amiga 2000	69.999 Ft.	Maxell 5.25" MD2-D lemez	472 Ft.
Commodore 128 is Stereo-Color monitor	26.320 Ft.	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792 Ft.
Philips 8833 11" Stereo-Color monitor	26.320 Ft.	Fuji 3.5" MF 2D lemez	792 Ft.
Commodore A-520 TV modulator	2.800 Ft.	Fuji 5.25" MD 2DD lemez	472 Ft.
Commodore C-64 II	11.680 Ft.	Fuji 5.25" MD 2HD lemez	792 Ft.
Commodore 1541 II Floppy	13.280 Ft.	Profex 3.5" DSDD lemez	544 Ft.
Commodore 1802 monitor	19.920 Ft.	Profex 5.25" DSDD lemez	712 Ft.
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792 Ft.	Noris C15 C-64 kazetta 5db	312 Ft.
Telmex 512 Kb óras memóriabővítő	4.000 Ft.	Action Replay MK 111	2.792 Ft.
1.5 Mb memóriabővítő	14.400 Ft.	4 Player Adapter (4 joystick csatlakozás)	1.500 Ft.
Roctec 3.5" külső floppy drive	7.920 Ft.	Noris Maus M3 Amiga	2.000 Ft.
Roctec 5.25" külső floppy drive	11.920 Ft.	Noris Maus M1 C-64	2.000 Ft.
Epson IQ-200 24 tűs printer	31.920 Ft.	Noris mouse pad	392 Ft.
Noris DR 1535 Datassette	2.000 Ft.	Noris MB 10\3.5" lemeztartó	136 Ft.
Quickshot 11 joystick	552 Ft.	Noris MB 40\3.5" lemeztartó	552 Ft.
Quickshot 11 Turbo joystick	792 Ft.	Noris MB 80\3.5" lemeztartó	792 Ft.
Quickshot 11 Plus joystick	712 Ft.	Noris DB 10\5.25" lemeztartó	136 Ft.
Quickshot QS - 113 analog joystick	792 Ft.	Noris DB 50\5.25" lemeztartó	552 Ft.
Quickshot QS - 123 analog joystick	1.032 Ft.	Noris DB 100\5.25" lemeztartó	712 Ft.
NoName 3.5" DSDD lemez	400 Ft.	Noris Amiga 500 porvédő	792 Ft.
NoName 3.5" DSHD lemez	600 Ft.	Noris C-64 II porvédő	632 Ft.
NoName 5.25" DSDD lemez	200 Ft.	Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112 Ft.
NoName 5.25" DSHD lemez	400 Ft.	Thunder board hangkártya	15.120 Ft.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

Képdigitalizáló, genlockok, hard diskek, turbókártyák rövid szállítási határidővel megrendelhetők.

PRIVÁT
Eladó:
Amiga 3000 (230 e.Ft.)
A-500-hoz 20 MHz-es turbókártya (70 e.Ft.)
Evolution HD kontrollér + 50 Mbyte Quantum HD
+ 2Mbyte RAM (50 e.Ft.)
156-9393
PainJet Color BubbleJet A4-es printer (85e.Ft.)
DCTV True Color megjelenítő és
24bit-es digitalizáló (75 e.Ft.)
Evolution kontrollér Amiga 2000 v. 3000-hoz (25 e.Ft.)
Medusa, Atan emulator - Hardware-Software
A-2000 v. 3000-hoz (15 e.Ft.)

Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton 9-12 óráig.